

GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER

PROGRAMACIÓN 3D Y 2D • MODELADO Y TEXTURADO DE GRÁFICOS PROFESIONAL • NOTICIAS • MÚSICA Y SONIDO PARA VIDEOJUEGOS • ENTREVISTAS • GURÚS DE LA PROGRAMACIÓN• Y MUCHO MÁS...

SI LLEVAS UN CREADOR DENTRO DE TÍ, 3D WORLD ES TU REVISTA

Desarrollada por y para los AUTÉNTICOS profesionales de la Infografía.

Descubre las últimas novedades y los productos más interesantes en nuestras secciones de ANÁLISIS y COMPARATIVAS.

- **JETAREYES:** ¡VAYA CARA!
- **ESCÁNERES DE PÁGINA COMPLETA:** EL ESPEJO DE LA REALIDAD

Reportaje especial

- **TELEVISIÓN DIGITAL:** ¿UN NEGOCIO DE FUTURO?

Conoce las técnicas más avanzadas utilizadas en modelado y animación 3D.

- **CLAVES DE LA INFOGRAFÍA PROFESIONAL:** LA ILUMINACIÓN DE LA ESCENA.
- **WORKSHOP PROGRAMACIÓN:** MANIPULACIÓN INTERACTIVA DE OBJETOS.
- **TÉCNICAS AVANZADAS:** REFLEXIONES CON IMAGINE.
- **WORKSHOP MODELADO:** CÓMO MODELAR UNA X-WING.
- **TRUCOS PHOTOSHOP:** PINTAR SOBRE EL PAPEL.
- **GRAFISMO PARA VIDEOJUEGOS:** LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS.

Aprende a usar las herramientas más habituales entre los profesionales de la imagen digital.

- **3D MAX:** EL TEXTURADO DE OBJETOS.
- **POV-RAY:** MODIFICADORES ESTRUCTURALES.
- **3D STUDIO:** CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS.
- **LIGHTWAVE:** HERRAMIENTAS DE CLONACIÓN.
- **SOFTIMAGE:** TEXTURAS 3D Y 3D.
- **REAL 3D:** MODELADO POR MALLA.
- **IMAGINE:** MAPEANDO NUESTROS MODELOS.
- **CALIGARI TRUESPACE:** EMPEZANDO A PRACTICAR.
- **STRATA STUDIO PRO:** MODELADO DE OBJETOS ORGÁNICOS.

GRATIS:

JETA REYES

El mejor plug-in de creación y edición de gestos para 3D Studio MAX en versión totalmente operativa y con todas sus funciones habilitadas para un único personaje. ¡Dale a tus personajes una nueva realidad!

La primera revista para profesionales del diseño por ordenador

3D WORLD

AÑO 1 • NÚMERO 9 • P.V.P 995PTAS

ARGENTINA 10 $ • CHILE 3000 $ • PORTUGAL 1800 $

CD ROM PC/MAC: 600Mb

Versión operativa de Jetareyes limitada a 1 personaje, demos de AutoCAD LT, Real3D 3.5, Fractal Painter 4, MeshPaint 3D, Catálogo de REM Infográfica con 1 modelo completo con sus texturas, Objetos en formato 3DS, Lightware y VRML, 180 texturas, filtros para Photoshop, IPAS, Plugins para 3D MAX

Televisión digital: ¿un negocio de futuro?

Curso de grafismo para videojuegos

CURSOS: 3D MAX Dando texturas a un objeto • POV-RAY Modificadores estructurales • 3D STUDIO Construcción de objetos • IMAGINE II mapeado • LIGHTWAVE Herramientas de clonación • REAL 3D Modelado por malla

WORKSHOPS: ANIMACIÓN: Cucaracha • PROGRAMACIÓN: Manipulación interactiva de objetos • MODELADO Modelado de una X-Wing

Prens@ Técnic@

VAYA CARA!

JETA REYES

DISEÑO Y EDICIÓN DE GESTOS PARA 3D MAX

JetaReyes

PC • MAC AMIGA • SGI

DEMO EXCLUSIVA JETAREYES

COMPLETAMENTE OPERATIVA EN NUESTRO CD-ROM

8 413042 087731 00009

Ya en tu quiosco por sólo 995 ptas.



ESTE MES EN EL CD ROM

- VERSIÓN COMPLETAMENTE OPERATIVA DE JETAREYES PARA 3D STUDIO MAX, LIMITADA A UN ÚNICO PERSONAJE.
- VERSIONES DE EVALUACIÓN DE AUTOCAD LT, FRACTAL PAINTER 4, DETAILER Y EXPRESSIONS, MESHPAINT 3D, VIRTUS WALKTHRUOG Y REAL 3D 3.5.
- MÁS DE 100 OBJETOS EN FORMATO PARA 3D STUDIO, LIGHTWAVE Y VRML.
- CATÁLOGO INTERACTIVO DE REM INFOGRÁFICA QUE INCLUYE UN MODELO COMPLETO EN 4 RESOLUCIONES Y OCHO FORMATOS DIFERENTES.



Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Jorge Rosado / David Paraje

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Juan de Miguel, Daniel Pérez,
Francisco Javier P., Leticia Krahe,
Alberto García, Rafael S. Gago,
Carlos Cabañas, Víctor Segura, Fernando Benito.

Diseño
César Valencia

Maquetación
Carmen Cañas, Manuel J. Montes,
E. Aragón, Pedro Bustos.

Publicidad
Marisa Fernández

Suscripciones
Rocio Madrigal, Sonia Glez. Villamil

Filmación
M y F

Impresión
Cobrhi

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

Depósito Legal: M-34090-1997

AÑO 1 • NÚMERO 1

EDITORIAL

Desde la recién creada redacción de GAME OVER queremos dar la bienvenida a todos aquellos que, como tu, habéis pasado por el quiosco y os habéis sentido atraídos por nuestro flamante número uno. Estamos seguros de que no os vais a arrepentir de haberla comprado ya que, como anuncia nuestra portada, es una revista hecha por y para los profesionales del videojuego. Cuestión que garantiza que su contenido haya sido elaborado por auténticas enciclopedias del videojuego que disfrutan analizando y comentando para vosotros los últimos lanzamientos y las más suculentas novedades del panorama actual.

GAME OVER se ha creado con el objetivo de cubrir el hueco existente en el mercado editorial que demanda un nuevo estilo de revista. Evitando convertirnos en otro catálogo de videojuegos, en el que sólo encuentras comentarios superficiales y poco prácticos, hemos estado trabajando en la elaboración de una publicación fresca, dinámica y juvenil en la que impera el mantener informado al lector de las recientes novedades, analizar con rigor los nuevos lanzamientos y, a su vez, descubrir todo lo que rodea al mundo del entretenimiento informático. Para ello, incluimos nuestro apéndice GAME DEVELOPER, un suplemento de 16 páginas en las que explicaremos a todos los lectores, mes a mes, como crear un videojuego. A lo largo de estas páginas vamos a tratar todas las etapas del desarrollo, desde cómo elaborar una buena idea hasta qué hacer para comercializarlo en el extranjero, sin olvidar la programación, el grafismo, la música, etc.

Todo ello enfocado desde un punto de vista práctico, con un CD de portada cargado de ejemplos, programas para que practiquéis desde el primer momento y, cómo no, un juego completo todos los meses. Además, demos de vuestros juegos favoritos, utilidades, y una novedad; ahora podréis disfrutar de una selección de las imágenes incluidas en nuestra revista para que las analicéis con detenimiento y descubráis detalles que os hayan pasado desapercibidos en el papel.

Por todo esto, el equipo de GAME OVER al completo quiere dar las gracias a todas aquellas personas que, con su dedicación y esfuerzo, nos han ayudado a sacar adelante esta revista. Colaboradores, editores, maquetadores y, por supuesto, a todas aquellas distribuidoras que nos han apoyado desde un principio. Y a las que no lo han hecho, esperamos que a partir de ahora tengan un motivo más que suficiente para empezar a hacerlo.

¡DESPEGAMOS!



sumario Sum

Año 1 • Número 1











8 Indice CD .... Conoce el contenido de nuestro CD de portada.

9 Noticias .... Siempre a la última con las noticias de Game Over.

12 Especial ECTS .... Visita la feria londinense sin levantarte del asiento.

14 Primer Contacto .... Fighting Force, UBIK, Starcraft, Worms 2, Hexen II, 7th Legion, Monkey III, Jedi Knight, Rebellion.

32 Especial Lara Croft .. Enamórate de nuevo de Lara Croft.

35 Juez y Jurado ..... Carmageddon, Pandemonium, Blood, X-Wing vs Tie Fighter, Extreme Assault, XCOM 3, Reloaded, Dungeon Keeper.

50 Autopsia: Larry 7 ... Ayuda a Larry en la última de sus aventuras de Casanova.

66 Variedades .... Un poco de todo y de todo un poco.

32 Reportaje Lara Croft

No te pierdas todos los pasos que tienes que seguir para llegar a ser el hombre ideal de Lara. Nosotros te lo contamos paso a paso.

ario

14 Fighting Force

Double Dragon y Final Fight por fin en vuestro PC de la mano de los creadores de Tomb Raider. Otro éxito asegurado de los chicos de Core Design. Descúbrelo en Primer Contacto.



En esta sección te adelantamos mes a mes las noticias más novedosas e importantes del mundo del videojuego.





Encontrarás los Arcades 3D más increíbles del momento, con todo lujo de detalles.



En la taberna del elfo tambaleante escucharás historias sorprendentes.



Desde el cuartel general repartiremos órdenes a diestro y siniestro, dirigiendo nuestros ejércitos.



Navega como una bala a través de esta sección y descubre las mejores páginas Web del momento.



Apunta las direcciones de esta útil agenda y no dejes de visitarlas.

TRUCOS

Consigue la solución a todos tus problemas con nuestros "supertrucos".

26 Monkey Island III

En la sección Primer Contacto se encuentra una vez más nuestro amigo GuyBrush Threepwood, pero esta vez en la tercera entrega de Monkey Island. Comentamos en exclusiva el próximo éxito de LucasArts.

DRÁSCULA, UN VAMPIRO MUY DIVERTIDO



Este mes en nuestro CD de portada ofrecemos el juego completo "DRÁSCULA". Una aventura gráfica de Digital Dreams Multimedia ambientada en una oscura y tenebrosa aldea de Transilvania, repleta de vampiros y demás monstruos de cuento que conseguirán que os destornilléis de risa pues el humor es lo que impera a lo largo de todo el recorrido. A continuación pasamos a explicar un poco más sobre este divertido juego.





INSTALACIÓN

Primero hay que introducir el CD en la unidad lectora y pulsar X: <ENTER>, donde X será la letra de unidad del CD-ROM. A continuación, teclear CD DRASCULA <ENTER>. Teclear INSTALAR <ENTER> y seguir las instrucciones del instalador.

Una vez instalado, nos debemos situar en el directorio de instalación del juego tecleando CD \DRASCULA <ENTER>. Después de esto, habrá que ejecutar el setup para configurar el sonido. Esto se realiza de la siguiente forma: tecleando SETUP <ENTER> entramos en el programa para configurar el sonido, no tenéis nada más que seguir las instrucciones. Posteriormente, ejecutaremos el juego tecleando DRASCULA <ENTER>. A continuación describiremos la historia.

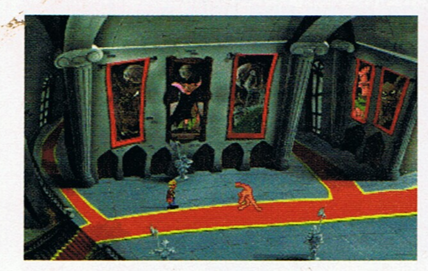
LAS TRIBULACIONES DE UN BRITÁNICO EN TRANSILVANIA

Tu papel será el de John Hacker, agente inmobiliario británico en viaje de negocios por Transilvania, la región dominada por un poderoso vampiro, el Conde Dráscula. Este peculiar vampiro, a parte de chupar la sangre de todo aquel que se acerque a su castillo, está obsesionado con otra fantasmagórica idea: quiere, por todos los medios, apoderarse del mundo. Pero, por su puesto, tu estás ahí y tu misión consiste en impedírselo cueste lo que cueste.



CONTROLES

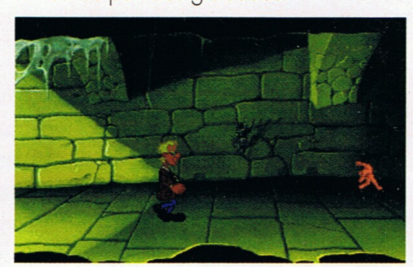
Los controles de "Dráscula" siguen la filosofía de apuntar y pulsar. Es decir, el jugador maneja un cursor con el ratón, con el que gobernará los movimientos de John, pinchando con el cursor sobre el lugar al que quiere que se encamine e indicando qué acción quiere que realice. El cuadro de acciones aparecerá al mover el cursor hasta la parte superior de la pantalla. También accederemos a ellas pulsando el botón derecho del ratón, o las teclas de función del F1 hasta el F8. Las acciones que puede realizar John son las siguientes: Mirar, Coger, Abrir, Cerrar, Hablar con ..., Mover, Ir a ... Pulsando el F10 gestionaremos las partidas grabadas.



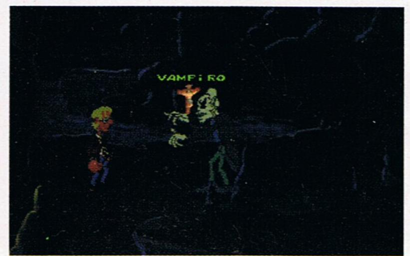














GUÍA de juego antivampiros, para casos de extrema necesidad

Para facilitaros la tarea en esta ardua aventura por tierras de vampiros os daremos algunas pistas útiles para que acabéis con el temible Conde Dráscula (pero os recomendamos que las uséis sólo en casos de extrema necesidad, es decir, si os quedáis atrancados. Ánimo que con paciencia conseguiréis vencer por vosotros mismos al maldito vampiro).

PARTE 1. PREPARA LA POCIÓN ANTIVAMPIROS

- Habla con el borracho y pregunta dónde vive Von Braun.
- Ve a la cabaña del profesor Von Braun y llama a la puerta.
- Habla con él a través de la puerta para que te deje entrar.
- Te hace una apuesta.
- Vuelve a la habitación de B.J. y abre el baúl.
- Mira o abre el bolso de B.J.. Encontrarás dinero.
- Vuelve a hablar otra vez con V. Braun y acepta la apuesta.
- Cuando termine la prueba del sonido vuelve a entrar y coge el libro.
- Dale el libro al pianista; él, a cambio, te da sus tapones.
- Vuelve a casa de Von Braun y ponte los tapones.
- Despiértale y superarás la prueba.
- Vuelve de nuevo y pregúntale por la poción.
- Coge la pica de la verja del cementerio.
- Úsala para abrir la ventana tapiada.
- Entra y abre el cajón.
- Coge el crucifijo.
- Entra en la iglesia y recoge la vela del suelo.
- Ve al bar y echa una moneda en la máquina de tabaco.
- Mueve la máquina de tabaco.
- Ve al callejón de detrás del bar. En el cubo hay klinex.
- Ve al callejón del ciego y dale el dinero.
- Mueve el barril de la confitería. Hay un chicle pegado.
- Usa la hoz para cortar la planta Fernán en el panteón del cementerio.
- Vuelve a casa del profesor Von Braun y despiértale. Dale los ingredientes.
- Ve al pozo de la iglesia y entra en él.

NOTA:

- Si te encuentras con Yoda, utiliza el crucifijo.



PARTE 2. JUGANDO A DISFRAZARSE

- Ve al árbol de la urraca y dale un monedazo.
- Coge la llave.
- Usa la llave en la puerta. Abre la puerta.
- Cierra la puerta por la que has entrado.
- Coge el paquete de Dráskis.
- Ve al laboratorio secreto (por la biblioteca), coge la capa, el cerebro y el 3 en 1. Hay dos pasadizos, uno en frente, que es falso y otro a la derecha, por el armario, que es el bueno.
- Ve a la cocina y usa el 3 en 1 en las bisagras del armarito despensa, ábrelo, hay harina.
- Ve al despacho de Igor y coge la peluca.
- Disfrázate de Conde Dráscula.
- Coge las llaves y abre el cuarto de estar (primera puerta a la izquierda).
- Entra y coge el hacha.
- Vuelve al árbol de la urraca y corta una rama.
- Coge la cuerda del pozo.
- Ata la rama a la cuerda y úsalo para trepar por el torreón.

PARTE 3. EL MISTERIO DE LOS TORREONES

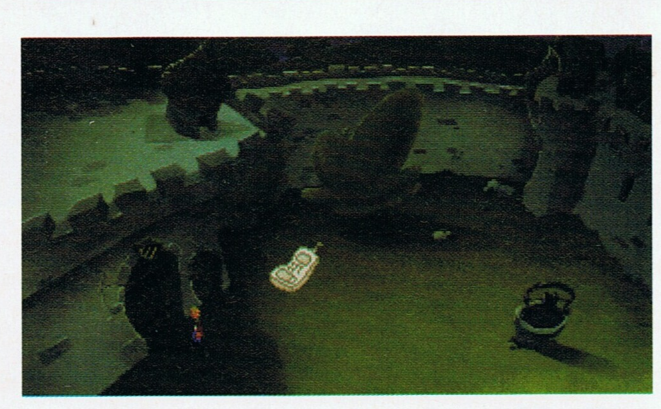
Hay cuatro torreones pero el cuarto no lo marca el cursor. Esto se debe a que en el torreón número 3 se encuentra el hombre-lobo, que no nos deja pasar. Hablando con él nos enteramos de su debilidad por los comportamientos caninos. A partir de este momento, debes seguir los siguientes pasos:

- Ve a la mazmorra y cógele un hueso (lo marca el cursor) al esqueleto Desiderio.
- Tienta con el hueso a Constantino, el hombre-lobo. Tira el hueso por la ventana.
- Ve al torreón 4. El detector de estacas nos impide el paso. Quítale unos tornillos al panel de las células fotoeléctricas.
- Ve a la habitación de Fruskynstein. El monstruo está dañado como dice Dráscula en la intro. Ponle el cerebro y los tornillos nuevos. Enchufa el indifibulador y mueve la palanca. Un rayo da vida a Fruskynstein, que nos abre el paso al dormitorio de Dráscula.
- Abre el ataúd. Dráscula atrapa a Hacker y le manda al Péndulo de la muerte.

DESENLACE FINAL:

- Coge las manos de Hacker.
- Úsalas con el péndulo.
- Mueve la antorcha y sal del castillo. Llegarás de nuevo al bar.
- Baja al bar.
- Pídele un "cubata" al tabernero.
- Dáselo al Conde Dráscula.
- Usa el crucifijo con el Conde Dráscula.











Revisa el contenido del CD de portada

Indice CD

DEMOS

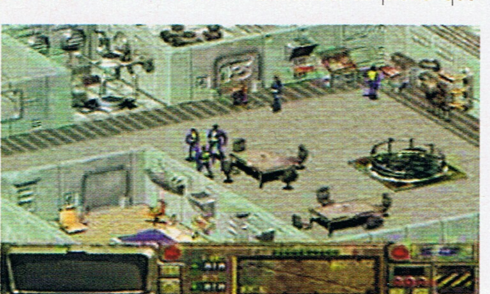
7th Legion
Microprose publica su nuevo juego: 7TH LEGION un juego de estrategia en tiempo real en una época futurista. Siguiendo con la buena racha de juegos de estrategia, como Comand & Conquer, 7th Legion será un juego muy bueno que, con algunas novedades, nos hará pasar unos buenos ratos. Una de las novedades será la reducción en lo que ha manejo de recursos se refiera.

Ganaremos dinero cada cierto tiempo, como en X-Com, así nos podremos concentrar mas en la acción que en cosechar o buscar minas. En cuanto a las innovaciones contamos con un mazo de cartas. Cada jugador recibirá cartas en intervalos de tiempo y estas podrán ser buenas para las unidades propias o malas para las unidades o edificaciones enemigas.

En la demo podemos ver un par de animaciones (render) muy buenas, que nos harán desear tener el juego cuanto antes, os lo aseguro.

Fightin Force
Fighting Force, el nuevo peso pesado de Core Design, esta preparado para despegar en breve. Un beat'em up repleto de escenarios, con una sugerente vista en 3D que funciona a la perfección, y con un alto grado de agresividad y espectacularidad. Es un arcade y a la vez un juegos de lucha. 25 niveles agrupados en 7 misiones, 4 personajes con cualidades diferentes a elegir, gran cantidad de enemigos con una inteligencia artificial muy buena (incluyendo jefes de misión), total libertad de movimientos, muchas armas para llevar y más que nos encontraremos a lo largo del juego. Entre 40 y 50 golpes por caracter, sin incluir golpes especiales, zonas en interiores y exteriores, un total de 6 caracteres e pantalla (2 principales y 4 enemigos), combos, lucha, acción, espectacularidad y más características que dejamos que tu descubras poco a poca en Fighting Force.





FallOut
Un mundo postnuclear. Un paisaje abrasado por la radiación. Una tierra gobernada por las bandas. Un entorno violento donde sólo sobrevive el más fuerte. Pero ahora, tú te verás obligado a abandonar la seguridad del Refugio y adentrarte en este mundo, que ya no es el tuyo.
Huyendo del estereotipo tolkeniesco, Interplay nos presenta una nueva propuesta en el mundo del rol informático. La trama se desarrolla, como os he comentado, en un mundo postnuclear y hostil. Pensado para un sólo jugador, nuestro héroe debe abandonar el Refugio donde ha crecido para adentrarse en el mundo de FallOut, en su misión de encontrar la pieza que hace falta para reparar el sistema de purificación de agua. Sin este sistema, él y el resto de los habitantes del Refugio morirán de sed, o se verán obligados a abandonar el último recinto seguro que queda en el mundo. Ochenta años después de la guerra que acabó con todo, la sociedad vive semidesintegrada, con mutantes y bandas que se pelean por los pocos recursos disponibles.

Hay que destacar que Interplay nos ofrece un muy completo sistema de generación de personajes, basado en características y habilidades, donde podremos adquirir la personalidad del héroe que más nos guste, ya sea el de ladrón astuto o el de la montaña de músculos. Pero su posterior desarrollo no está restringido a ningún sistema de clases o profesiones determinado, sino que somos libres para especializarnos como queramos, según sean nuestros gustos y nuestro interés por la historia. Además, siempre podemos optar por alguno de los tres personajes pregenerados.

En cuanto al combate, éste está basado en turnos pero, al no existir más personaje jugador que tú, nunca se convierte en un juego aburrido ni monótono. Además, casi siempre podremos encontrar un camino alrededor de los problemas, en vez de a través. De todos modos existen armas para mantener hasta el más enfermo de los aspirantes a Rambo contento: lanzallamas, ametralladoras, pistolas, puños americanos, cuchillos y un largo etc...

Estaremos esperando expectantes la versión final y, hasta entonces, nuestros mejores deseos para el equipo de Interplay.



EROS ZONE

En este directorio nos podremos encontrar con las fotos más cachondas y divertidas encontradas en Internet. La increíble Chasey, de la que me encuentro totalmente enamorado, e incluso fotos de Lara Croft al desnudo (nude raider).

GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos coders, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:
3D Manía: Código de ejemplo del artículo de 3D Manía.
Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en el.
Taller 3D: Versión shareware de vista pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMÁGENES

En este directorio encontraremos toda las imágenes contenidas en la revista y más. Para que no se nos escape nada de nada, aquí podemos ver muchas fotos de Fightin Force, Hexen II y un largo etcétera de videojuegos comentados en nuestra revista.

MISCELÁNEA

Desde las profundidades de las tonterias, aquí teneis unos cuantos documentos y páginas Web con las que disfrutaréis muchísimo. No os olvidéis de leer la historia de el caballo. Las frases de Lucas Grigander o haceros un Pizza.

SHAREWARE

Shareware necesario en todos los ordenadores del mundo.
MIRC: Charlas en internet, una de las cosas más divertidas que se pueden hacer con los pantalones puestos.
Quick Time: Visor estupendo de películas.
Paint Shop Pro: Para que veas las imágenes y, si quieres, las retoques.
Zip/Unzip: Compresor, descompresor, de todos es conocido ya.
Editores: Editores para X-COM 3: Apocalypse.



UN CULEBRON LLAMADO DUKE NUKEM



Los chicos de Id Software no se paran ante nada ni ante nadie, ni siquiera ante el duro de *Duke Nukem* y sus creadores, el grupo de desarrollo 3D Realms. La gente de 3D Realms, atareados en la preparación de un motor 3D para Prey y acuciados por la tardanza del mismo, se han visto obligados a adquirir una licencia del motor de *Quake 2*, ya terminado, para lanzar a mediados del año que viene la secuela de su éxito Duke Nukem 3D, al que pondrán el sugerente nombre de *Duke Nukem Forever*. Pero, como las donaciones no son gratuitas, a cambio del citado motor, se han visto en la obligación de sacrificar los derechos del propio Duke Nukem, que pasarán, a partir de ahora, a manos de la gente de Id, con lo cual los posteriores lanzamientos de Duke saldrán bajo los auspicios de los creadores de

ARRECIA LA TORMENTA



Incluso hasta nuestra redacción han llegado los rumores que apuntaban la retirada del mercado del arcade de carreras más violento de la historia: Carmaggedon. En un principio, todo hacía pensar que se iba a tratar simplemente de eso, rumores, pero, en contra de lo que se opinaba, parece que cada día que pasa dichos bulos tienen más posibilidades de convertirse en una abrumadora realidad. La idea de retirarlo del mercado y de la circulación (nunca mejor dicho) se debe a las tenaces críticas que el susodicho juego ha recibido; en ellas se le acusa de cruda y extremadamente violento, ya que en él se gratifica al jugador que más peatones consiga atropellar. En honor a la verdad, lo cierto es que los profesionales de Sci, desarrolladores del juego, se ha *pasado* un poco con Carmaggedon, aunque el juego en sí, como arcade de carreras, es bastante notable. Pero, como ocurre en más ocasiones de las deseadas, el grado de violencia, a pesar de venir indicado en la caja para que nadie se lleve a engaño, puede llegar a alcanzar niveles un tanto extremos.

UN MARTILLO GOLPEA LA GAMESCENE

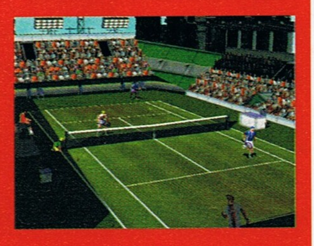
Una nueva desarrolladora nacional emerge del anonimato; su nombre: *Hammer*. El enorme y rotundo mazo de su logotipo promete tanto como los inminentes lanzamientos previstos para las venideras fechas navideñas y, sobre todo, de cara al próximo año 98. De momento, una aureola de misterio envuelve todo lo relacionado con esta nueva empresa de desarrollo: distribución nacional, en el extranjero, son algunos de los parámetros que aún están en el aire aunque, por lo que transmitieron a los responsables de esta redacción, existen varias compañías allende nuestras fronteras interesadas en la distribución de sus productos (se habla de contratos millonarios). De momento, sólo os podemos anticipar unas capturas de sus desarrollos, todos ellos 3D, que seguro darán mucho que hablar en un futuro próximo.

Tie Break: Tennis abre la serie de desarrollos deportivos de esta novedosa compañía. A juzgar por las imágenes, este juego puede convertirse en la alternativa a los simuladores de tenis que campean por las listas de ventas sin pena ni gloria. El primero en ofrecer soporte para aceleradoras 3D y efectos de sombreado *gouraud*, así como sombras proyectadas en los tenistas. ¡Juzgar vosotros mismos!







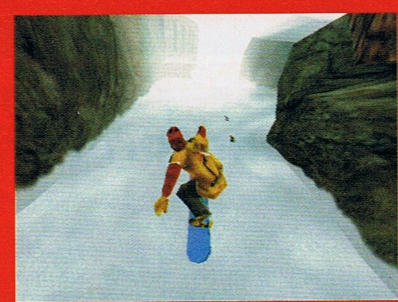


DIV Games Studio: El sueño de todo programador de videojuegos tanto novel como ya experto en estas lides. Un completo entorno de desarrollo, con múltiples herramientas integradas, entre las que se encuentra un potente compilador de código y un programa de diseño gráfico profesional. Nuestro suplemento *Game Developer* descubre más detalles acerca de este peculiar desarrollo.

Por último y cerrando la lista de títulos se encuentran ***Snow Wave: Avalanche,*** un espectacular arcade al estilo *Alpine Surfer* de Namco, y **Ellipse** del que sus creadores no quisieron adelantarnos nada pero prometieron que marcará el camino a seguir en







EL DEDO MAGICO

Dentro de la evolución lógica de los ratones y joysticks, con sus correspondientes cambios a mejor, y después de pasar por un sin fin de ellos llega a nuestras manos el nuevo joystick/ratón de la casa Euroma Telecom.

Si acordamos llamar ratón a este novedoso invento, lo primero que hay que decir es que es ideal tanto para diestros como para zurdos. Olvidémonos ya de aquellos ratones especialmente diseñados para la mano derecha, dejemos el dedo índice y el corazón para otras cosas (*jarrrl*); ahora, con tan solo el dedo gordo vamos a disfrutar de un asombroso mundo virtual en 3D.
Con FreeD tenemos una total libertad de movimientos lo que repercute positivamente, ya que en juegos tan buenos como *Descent 2* (incluido shareware con FreeD) o el mismísimo *Quake* podamos disfrutar como nunca y nos sintamos como John Waine.

Para más información dirigirse a:
Euroma Telecom, sl
Infanta Mercedes, 83
28020 Madrid
Tfno: 5711304 ; Fax 5711911
E-mail: euroma&fnet.es
Precio recomendado: 14.900

Se presenta el primer vídeo de *Diablo II*



Si te quieres hacer con el clip que presenta Blizzard sobre la segunda parte de su éxito Diablo, no tienes nada más que conectarte a esta dirección: *ftp://meristation.dirac.es /pub/ varios/demos/diablo2.zip*. Esperemos que disfrutéis con él.



Betatesters de Blade

La revista electrónica *Meristation magazine*, dedicada a los videojuegos, en colaboración con *Rebel Act Studios*, te ofrece la posibilidad de ser uno de los betatesters de *Blade*. Para conseguirlo, solamente tienes que enviar un e-mail a esta dirección: *studios@rebelact. com* indicando que deseas ser betatester de *Blade*. ¡Y ya está! Date prisa.

Hasta los grandes tienen Bugs

Las primeras unidades del peso pesado de la estrategia 2D, Dark Reign, que se han comenzado a distribuir en Estados Unidos contienen un pequeño, casi imperceptible bug de programación que pasamos a comentar. Se trata de un problema a la hora de seleccionar la inteligencia del contrario, es decir, la dificultad del juego. Todos los niveles apuntan a uno superior, o sea que si elegimos el nivel uno, los enemigos jugaran al 2. Hasta aquí no está mal el asunto, pero lo divertido viene ahora: si elegimos el nivel máximo, los enemigos se saltarán uno y jugarán con el nivel mínimo (ya que los niveles son cíclicos), ¿gracioso, verdad ?.
Hasta los grandes como Activision tienen fallos; visto así puede resultar un consuelo, pero no os preocupéis porque ya se está distribuyendo un patch para resolver el proble-





Primer *screenshot* de *Duke Nukem Forever*

Ya esta disponible, en exclusiva, la primera captura de juego del bombazo de 3D Realms, *Duke Nukem Forever*, (sí, el que usa el engine del *Quake 2*). El pasado 19 de septiembre, y tras una larga espera, al pulsar en la pagina de *Duke* para ver *screens shots* en lugar del inefable mensaje que anunciaba la no disponibilidad de capturas apareció una impresionante foto que aquí reproducimos. Os aconsejamos que visitéis la pagina web de 3D Realms con asiduidad si queréis seguir informados.

El E3 volverá a Los Ángeles en el 99

La feria del videojuego más importante de estados unidos, la *Electronic Entertainment Expo*, más conocida por el nombre de E3, se seguirá celebrando el año que viene en Atlanta. Pero en el año 1999 volverá a celebrase en Los Ángeles, lugar donde se ha estado celebrando hasta el pasado año.

Microsoft *Flight Simulator 98*

Prácticamente está a la vuelta de la esquina. El juego más vendido de todos los tiempos va a tener una actualización más que necesaria para aprovechar los últimos avances tecnológicos sufridos en el mundo del P.C. Por ahora, lo que está claro, es que se le puede calificar de auténtica maravilla gráfica aunque haya ya numerosos detractores que se quejan de que Microsoft podía haber implementado todavía más innovaciones.







TOP 25 GAME OVER

1	1	Dark Reign	Activison
2	2	Dungeon Keeper	Bullfrog
3	3	Dark Colony	Take 2
4	4	Quake	ID
5	5	El Mundo Perdido (Lost World)	EA
6	6	Warcraft 2	Blizzard
7	7	Carmageddon	SCI
8	8	X-Com 3: Apocalyse	Microprose
9	9	Conquest Earth	Eidos
10	10	Little Big Adventure 2	Adeline
11	11	Constructor	Acclaim
12	12	Pandemonium	Cristal Dynamics
13	13	Command & Conquer: Red Alert	Westwood
14	14	Diablo	Blizzard
15	15	Super EF2000	DID
16	16	Worms 2	Team 17
17	17	Warcraft 2	Blizzard
18	18	Warhammer 2: Dark Omen	Mindscape
19	19	X-Wing vs Tie-Fighter	Lucasarts
20	20	Theme Hospital	Bullfrog
21	21	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
22	22	MDK	Shiny
23	23	Tomb Raider	Core
24	24	Roland Garros 97	Interplay
25	25	Need for Speed 2	EA

AUTOPISTA AL CIELO

A continuación os detallamos los lanzamientos que se realizarán en el mundo durante los próximos meses. Esperemos que todos ellos salgan a tiempo y no sufran excesivos retrasos, ¡suerte para todos!

Septiembre

Actua Soccer 2	Gremlin
Fligth Sim 98	Microsoft
Jedi Knigth	Lucas
Monkey Island 3	Lucas
Populous 3	EA

Octubre

Total Annihilation	GT Interactive
Unreal	GT Interactive

Noviembre

Earthsiege 3	Sierra
Men in Black	TBC
Quake 2	iD
Tomb Raider 2	Core Design

Diciembre

Starcraft	Sierra
Blade Runner	Westwood Studios
Match Day 3	Ocean

Enero

Falcon 4.0	Microprose
Star Trek: First	Microprose

Febrero

Duke Nukem Forever	GT Interactive
F1GP3	TBC
Sim City 3000	Maxis
Sin	Activision
Ultima IX	EA

ECTS'97, EL GIGANTE EUROPEO



Para aquellos a los que no les suenen las siglas ECTS reseñar que identifican a la gran esperanza europea en cuanto a ferias de videojuegos se refiere. De un tiempo a esta parte, el ECTS se viene celebrando dos veces al año en Londres, aprovechando las épocas más candentes en lo que a lanzamientos se refiere, es decir, primavera y Navidades.

Pero este año la organización de la feria londinense ha preferido concentrar sus esfuerzos en una sola cita y ha conseguido reunir a más de 200 desarrolladoras en el Olimpia de Londres durante los días 7, 8 y 9 de septiembre. A partir de ahora, el ECTS presentará batalla a su máxima rival, la feria estadounidense E3. Una de las principales ventajas con las que contará frente a los demás certámenes es su proximidad en fechas a la campaña de Navidad, con lo que los productos presentados en ella tienen un mayor acabado y son, por tanto, más espectaculares.



Cabe destacar de nuestra visita dos cosas importantes: una la superioridad del chip acelerador *3Dfx Voodo Graphics* respecto a sus más cercanos competidores (la mayoría de videojuegos que hacen uso de aceleradoras 3D se aprovechan de las tarjetas que incorporan este chip milagroso), y la segunda la supremacía de los estrategias en tiempo real (tipo C&C y *Warcraft*) y las aventuras 3D respecto a todos los demás géneros. Pero pasemos a revisar los stand más calientes de la feria.





ACTIVISION

La estrella del stand de Activision era sin duda *Quake II*. Todo el mundo se quedaba pegado a las pantallas en las que se podía disfrutar de los asombrosos efectos visuales que desplegaba este juego, claro está gracias a las tarjetas 3Dfx. El entorno de *Quake II* es ahora mucho más sólido y la ambientación bastante más real. Todo ello gracias a las mejoras implementadas en lo que a iluminación y proyección de sombras se refiere. También se podía apreciar que los movimientos de las criaturas son mucho más fluidos y suaves que en la primera parte. Por lo demás, más de lo mismo, es decir, todo lo que significa *Quake* con un aspecto más impresionante si cabe: armas similares y promesas que aseguran que el modo *singleplayer* estará más cuidado que en la primera parte. Pronto podremos comprobarlo.

Aparte de *Quake II* en este stand se podían contemplar las demos de *Hexen II*, descendiente medieval de *Quake*, y uno de los pesos pesados de la estrategia en tiempo real *Dark Reign* del que hablamos con Josh Resnick, Director de producción. Nos aseguró que contando con Ron Miller (diseñador de *WarCraft*) entre sus filas y la inclusión con el juego del editor de niveles, la calidad de *Dark Reign* estará garantizada. *Dark Reign* será, junto con *Total Annihilation* y *StarCraft* el estrategia del año 98.





CUC/BUZZARD

Todos queremos ver ya en la calle la epopeya galáctica llamada *StarCraft*, que mes tras mes parece estar más próxima a nosotros. El juego parece que verá la luz como muy pronto el 12 de Diciembre y no tardará mucho en llegar a España, por lo que esperamos contar con él estas Navidades. Nos ofrecerá un total de 3 campañas con 10 misiones cada una, las mismas que Dark Reign pero sin editor de niveles. La mayor diferencia entre *StartCraft* y los demás estriba en la ambientación del mismo; mientras que los demás títulos nos introducen en un mundo en guerra con miles de unidades militares a cual más estratosférica, *StarCraft* fiel a la filosofía de su antecesor *WarCraft*, plantea un conflicto inter-racial con tres razas diferentes Prothos, Terrans y Zerg's en guerra. Los gráficos rendeados presentan un aspecto tan impresionante como los vistos en Diablo, incluyendo unas *cutscenes* que cortan la respiración.





SCi

Los chicos de *Sales Curve* fieles a su pasado de 8 bits (Dios salve a *Silk Worm*) nos sorprenden con un nuevo pack de su, llamémosle, pintoresco (y un tanto violento, para qué engañarnos) juego de carreras, Carmaggedon. Aprovecharon la ocasión para presentar el *Splat Pack* con nuevos coches, pistas y físicas mejoradas. Y para los usuarios de aceleradoras 3D añadir que la nueva versión cuenta con apoyo 3Dfx, por supuesto.



EIDOS

Evidentemente Eidos es sinónimo de *Tomb Raider*; en esta ocasión su segunda parte ocupaba la mayoría de los monitores del super stand de Eidos. Lara Croft de nuevo se mete en líos pero, esta vez, va de visita por Venecia, explorando barcos hundidos, ... ¡Esta chica no para! Al igual que *Quake y Quake II*, *Tomb Raider 2* no presenta excesivas novedades respecto a su primera parte, simplemente mejora en el engine 3D (potenciado por la todopoderosa 3Dfx). La otra estrella era *Deathtrap Dungeon* (no podíamos quitar ojo a las dos jovencitas ataviadas con tan sugerente vestimenta) una aventura 3D con ambientación fantástica en el universo creado por Ian Livinstone, con un aspecto bastante impresionante, aunque los modelos 3D no eran los mejores del mundo.

A parte de estos dos títulos cabe destacar el primer lanzamiento de Ion Storm, la compañía de John Romero, *Daikatana* otra aventura 3D con más toques arcade, y *Myth*, un juego de estrategia fantástica con soporte 3Dfx.



GT INTERACTIVE

El stand de GT y el de Activision presentaban a dos de los púgiles en el combate por el campeonato de la estrategia; el aspirante por parte de GT, desarrollado por Cavedog, tiene el bonito nombre de *Total Annihilation*, y sus cifras asustan: cerca de 150 unidades distintas entre las que podemos encontrar tanques, jeeps, aviones, barcos y robots bípedos (ein). El terreno presenta un suavizado aspecto gracias al trabajo de render que, aparte de resultar bastante atractivo, es decisivo en la forma de avanzar de las unidades y además ayuda a ocultar unidades de la vista del contrario y de su fuego evidentemente. En definitiva, un juego que dará mucho que hablar en breve, según nos comento Jacob McMahon, responsable del proyecto.



MICROPROSE

Los simpáticos gusanos que asombraron al mundo y nos permitieron disfrutar horas y horas junto a nuestros amigos lanzando misiles y granadas a la cabeza del contrario retornan al campo de juego con fuerzas renovadas. La segunda parte de Worms presenta 60 nuevas armas, varios niveles de dificultad y un curioso editor de samples de voz para que estos bichos digan lo que nosotros queramos, ¡genial! Y, cómo no, siguiendo la tónica general de la feria más estratégica, por parte de Microprose pudimos contemplar *Battetech: Mechcommander* (versión estratégica de la saga *MechWarrior*), y *Guardians: Angels of Justice* estrategia en la línea de los X-COM pero esta vez con super-héroes mutantes.



MICROSOFT

El gigante se mueve cada vez con mayor facilidad en el mundo del videojuego y nos trae lanzamientos de envidiable calidad. El primero es *Age of Empires* algo así como un cruce entre *Civilization* y *Warcraft*, pero con un toque de Aníbal "El conquistador" por aquello de los elefantes y la caballería, vamos. También pudimos observar la segunda parte de *Close Combat*, recreando los pasajes más cruentos y heroicos de la Segunda Guerra Mundial. Ambos juegos estarán disponibles a finales del próximo mes de octubre.



VIRGIN

Comentarios a parte, los chicos de Virgin nos ofrecieron todo esto: *Land of Lore 2* el RPG más esperado de la historia que esperamos no quede un poco desfasado tecnológicamente, render, render y más render. *Red Alert: Aftermath*, otra vuelta de tuerca y nuevas unidades para controlar y, por fin, *Blade Runner* aventura especialmente diseñada para los amantes de la película.



Como anunciábamos al comienzo del reportaje habréis podido comprobar que lo que decíamos es cierto: la avalancha de buenos estrategias en tiempo real da miedo, sobre todo porque si queremos tenerlos todos tendremos que empeñar nuestro ordenador con lo cual no adelantaríamos nada. Y otra cosa en la que pensar en estos meses anteriores a la Navidad es en la posible adquisición de una de las tan cacareadas aceleradoras 3D, pues la mayoría de los juegos que están por venir no sólo las soportan sino que están diseñados en exclusiva para ellas. Sin más, nos despedimos desde Londres, hasta la próxima feria. ¡Disfrutad jugando!



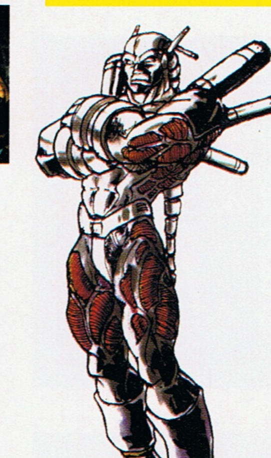
DESARROLLADOR	CORE DESIGN
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: DAVID PARAJE

Por fin, Double Dragon en espléndido 3D

FIGHTING FORCE

Fighting Force, el nuevo peso pesado de Core Design, está preparado para despegar en breve. Un beat'em up 3D repleto de escenarios, de enemigos perfectamente animados y con un alto grado de agresividad y espectacularidad. Los chicos de Core, tras batir récords con Tomb Raider, continúan marcando el camino a seguir.



Y es que la espectacularidad de este título es su punto fuerte. Lucha en 3D, con 4 jugadores para elegir (Hawk, Mace, Smasher y Alana), total libertad de movimientos y 25 niveles de juego, en los que podremos romper todo lo que se interponga en nuestro camino, sea o no enemigo. En el juego vamos a contar con 50 golpes definitivos al más puro estilo Tekken 2, con los que podremos reducir a simples polígonos cabinas de teléfonos, coches, ambulancias ... hasta nos enfrentaremos a un indefenso autobús escolar.

NUESTROS HÉROES

Cada personaje tendrá unos atributos que le harán característicos y podrá desempeñar con mayor facilidad las tareas que a otro le costarían mucho. Existen un total de 50 movimientos específicos por jugador, sin contar aquellos movimientos considerados especiales o las armas. Lejos de resultar algo poco jugable, aprender a manejar nuestro personaje es fácil e, incluso, se puede ir siempre que quieras al modo Lucha (*Battle*) para practicar tus movimientos. Cuanto más luches, más experiencia en combate conseguirás.

Además de la gran cantidad de armas que podremos coger, tales como cuchillos, pistolas, etc., la posibilidad de interactuar con el ambiente que nos rodea permite al jugador realizar proezas como, por ejemplo, destrozar un coche y aprovechar sus ruedas o incluso el motor para utilizarlos como armas.

Nuestros héroes lucharán a lo largo de 7 niveles, con un total de 25 escenarios diferentes. Cada uno de ellos cuenta con zonas exteriores, aparcamientos, calles que asemejan las de una ciudad, sin olvidar los más mínimos detalles de interiores como pasillos u oficinas de recepción, y hasta estaciones de tren o sorprendentes submarinos. Fighting Force es, hasta el momento, el juego que permite mayor libertad de movimientos en un entorno 3D, más aún que la que disfrutamos en *Tomb Raider*. Al no ser un juego lineal, existe la posibilidad de elegir el camino a seguir, por eso, cada vez que juguemos podremos elegir un camino diferente al anterior y así, explorar todas esas áreas que aún no conocemos.

DR. ZENG Y SUS SECUACES

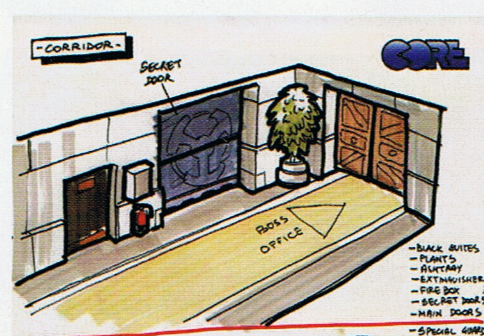
Pero no os creáis que los enemigos van a quedarse atrás en el juego; el temible Dr. Zeng, nuestro archienemigo en este juego, también dispone de un amplísimo elenco de propios compinches y jefes finales. Concretamente nos tendremos que ver las caras con seis jefes de fin de fase. Cada uno de los niveles es más peligroso que un tiroteo en un ascensor y está plagado de enemigos que querrán filminarnos a toda costa. Punkys con bates de beisbol, navajeras, zombis (no reales, sino bandas con máscaras), karatecas de cinturón negro 3ª Dan y especialistas en artes marciales, moteros con espadas y un sinfín de villanos más.







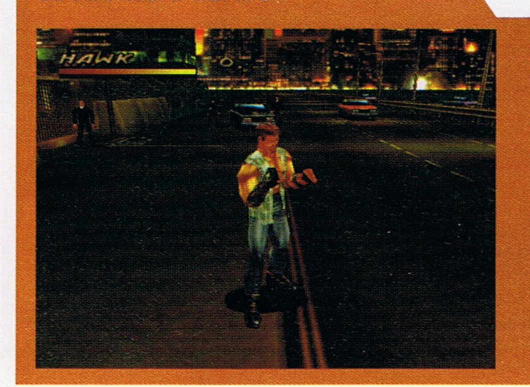






Un Final Boss sale de su agujero.

EL APARCAMIENTO



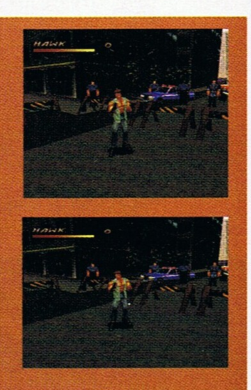








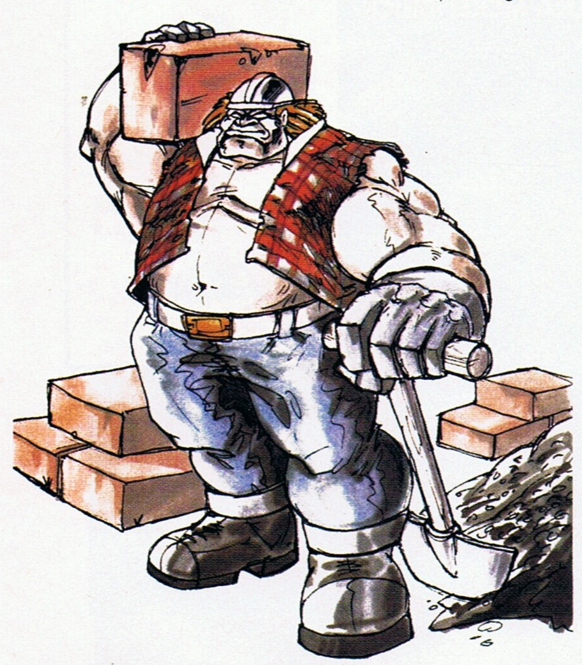




LAS CALLES

EN DEFINITIVA

El motor que usará Fighting Force, aunque esté basado en el utilizado en *Tomb Raider*, está completamente renovado, optimizado y mejorado. Los niveles que presenta son enormes, de forma que para recorrerlos tendremos que explorar y enfrentarnos con numero-



sos enemigos, multiplicando, de esta forma, las horas de juego. El único inconveniente es que, debido al gran número de polígonos que debe manejar a causa de la complejidad añadida del escenario y a la complejidad de los personajes, el número de los protagonistas que aparecerán de forma simultánea en pantalla se ha reducido a seis para, así, mantener una buena jugabilidad.

Las rutinas de inteligencia artificial harán que nuestros enemigo sean, también, muy inteligentes.

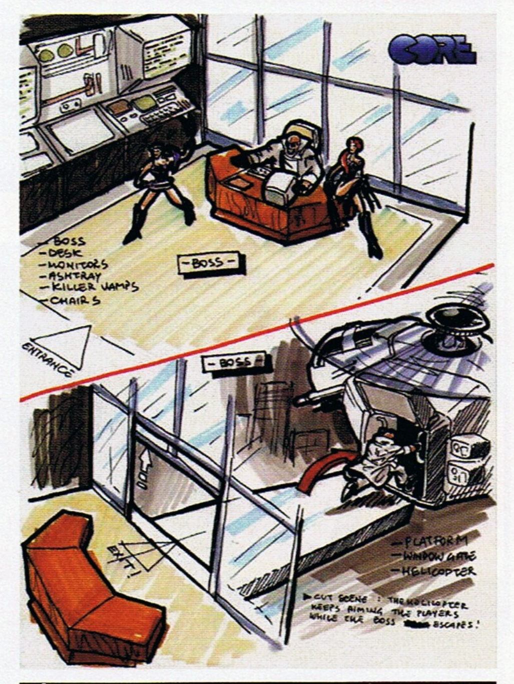
Algunos de estos malvados disidentes cambiarán sus tácticas si ven que nosotros siempre utilizamos los mismos movimientos. Buscarán armas a su alrededor y serán capaces de dejar su arma actual si la que encuentran es mucho mejor. Aunque no es necesario, tómate tu tiempo en cada nivel buscando cosas interesantes, ya que podrás encontrar armas muy valiosas que te salvarán en más de una ocasión de caer en las garras adversarias.

En Fighting Force podemos apreciar una mezcla de varios juegos como, por ejemplo, *Tekken II* y *Die Hard Arcade*. Aunque individualmente no es comparable con *Tekken II*, Fighting Force presenta también escenarios de lucha uno contra uno.

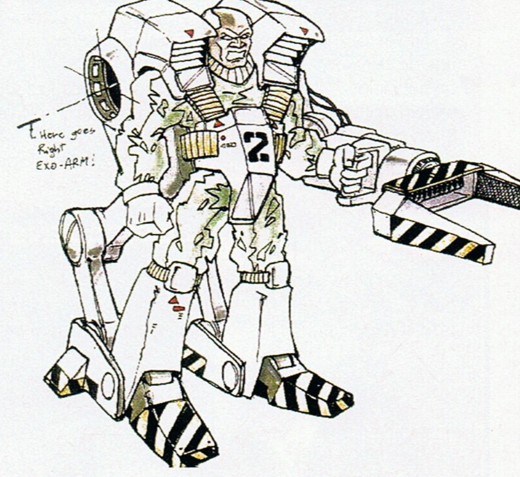


FIGHTIN FORCE, ¿POR QUÉ ME LO TENGO QUE COMPRAR?

Principalmente porque son dos juegos en uno, un arcade 3D y un fantástico juego de lucha. Para los aficionados a las máquinas recreativas, como casi todos los de la redacción, hay que señalar que es como *Double Dragon* (¡uff!) pero creado ahora, en el siglo cuasi XXI, con el mejor entorno 3D del momento, gráficos súper detallados, sonidos, etc. Podemos asegurar que nada más tocar la calle toda la redacción en pleno nos lanzaremos a comprarlo; esperamos que vosotros también lo hagáis. ✦



El Doctor Zeng escapa en su nave secreta.



LAS OFICINAS









HAWK MANSON

"Desde pequeño me he preparado para sobrevivir en un mundo hostil. Ahora estoy listo para acabar el Dr Zeng y sus secuaces"

EDAD . . . . . .26 años
ALTURA . . . . . . 1,85 m
PESO . . . . . . 196 lbs
PELO . . . . Rubio
OJOS . . . . Azules
INTELIGENCIA 187

El vigilante al estilo Stallone, Hawk Manson es la persona encargada de luchar por los intereses del mundo y luchar por la paz. Aunque no podemos hablar mucho del tema, Hawk Manso está enamorado de Mace Daniels. Les encanta luchar juntos y se sonríen muchas veces de forma sospechosa. Su misión es relativamente sencilla: si para conseguir la paz hay que acabar con un par de personajillos repelentes, se les machaca y punto. Sin rencores y sin remordimientos. Es bastante optimista y siempre estará dispuesto a luchar por el bien (y por Mace, claro está).



BEN (SMASHER) JACKSON

"Me gusta el sonido que hacen mis enemigos cuando les aplasto de un solo golpe. Es música para mis oídos".

EDAD . . . . . .29 años
ALTURA . . . . . . 2,10 m
PESO . . . . . . 280 lbs
PELO . . . . Verde
OJOS . . . . . Avellana
INTELIGENCIA 106

Cuando Hawk Manson decidió ir a por el Dr. Zeng, reclutó al prisionero más peligroso del país: Ben Jackson. Ha estado en tantas prisiones que se siente como en su casa. Posee una fuerza descomunal, tanto es así que, en ocasiones, llega a pensarse que Ben no es humano. Es un auténtico mercenario y, como tal, suele alquilarse a sueldo para realizar determinados "trabajos" siendo Hawk uno de sus principales clientes. Le encanta destrozar cosas y luego utilizar las piezas rotas para atacar con ellas. Es una bomba a punto de estallar; por si acaso intenta no estar cerca de el cuando se "caliente".



MACE DANIELS

"No penseis que por ser rubia y bonita no puedo patear el culo a todo aquel que intente propasarse conmigo"

EDAD . . . . . .21 años
ALTURA . . . . . . 1,70 m
PESO . . . . . . 126 lbs
PELO . . . . Rubio
OJOS . . . . Verdes
INTELIGENCIA 200

Mace Daniels es la más atractiva del grupo. Alta, guapa, sexy y, sobre todo, su instinto asesino hace de ella una chica de armas tomar. Es una investigadora privada conocida por sus hazañas en los suburbios. Perfecta conocedora de las Artes Marciales y las habilidades para manejar cualquier tipo de armas, Mace tiene un elevado y poderoso atractivo sexual. La pregunta es, ¿será tan atractiva como para desbancar a Lara Croft? Sus medidas así lo aseguran (98-60-92), ¡Tiempo al tiempo!



ALANA MCKENDRICK

"Cuando sea mayor me gustaría ser como mi amiga Mace, una rompecorazones con un fabuloso gancho de derecha".

EDAD . . . . . .17 años
ALTURA . . . . . . 1,65 m
PESO . . . . . . 108 lbs
PELO . . . . Rubio
OJOS . . . . Azules
INTELIGENCIA 240

La "baby" del grupo está loca de atar. Se pasa los días y las noches bailando y duerme mientras va a la escuela. Alana tiene poderes especiales, aunque no los utiliza día a día. Quiere acabar con el Dr. Zeng desde que éste la quiso reclutar para su ejército. Aunque Alana sea menor de edad, sabe perfectamente dónde se está metiendo y creedme, ¡está muy preparada! Es la persona perfecta para realizar incursiones en fortalezas, ya que, ¿quién va a creer que una niña así es capaz de hacer daño?



DOCTOR ZENG

"No creo que cuatro vagabundos puedan suponer una amenaza para mi ejército de supersecuaces. ¡No problem!".

EDAD . . Desconocida
ALTURA . . . . . . 1,90 m
PESO . . . . . . 200 lbs
PELO . . . . N/A
OJOS . . . . Gris
INTELIGENCIA 300

Habían pasados muchos años y el Doctor Dex Zeng estaba de muy mal humor. Creía realmente que el fin del mundo llegaría en el año 2000. Él era el guardián de la tierra, el padre de la naturaleza, el elegido, DIOS. Debido a su psicosis del apocalipsis, Zeng preparó su propio versión del fin del mundo; decidió forzarlo.Con la ayuda de numerosos seguidores militares y sus contactos en las peores zonas de la ciudad determinó acabar con la corrupción del hombre, acabar con todo. El fin del mundo está cerca, ¡preparaos para la última batalla!











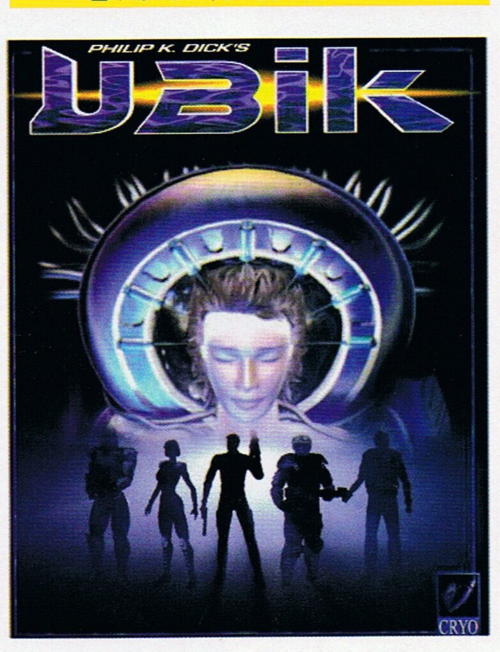
Literatura Infográfica

UBIK

DESARROLLADOR	CRYO
DISTRIBUIDOR	POR CONFIRMAR
GÉNERO	ESTRATEGIA 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: JORGE ROSADO

Una vez más lo futurista está de moda. Después de películas como "Días Extraños" o la reciente "El Quinto Elemento", se nos plantea un futuro en el que los ricos son cada vez más ricos, y los pobres cada vez más pobres, futuro o realidad. Sólo el tiempo decantará la balanza.



Ambientado en un futuro no muy lejano, en el que las megacorporaciones alcanzan niveles de negocio inimaginables, el espionaje industrial es una práctica frecuente y la sociedad cada vez está más decadente. Cryo, los responsables de algunas de las más preciosas joyas de la infografía aplicada al videojuego *(Lost Eden, Atlantis, ...)* nos presenta uno de sus próximos y más ambiciosos lanzamientos: UBIK. Comienza la transmisión de datos.

Basado en una novela del escritor Philip K. Dick, autor de los best-sellers *Blade Runner* y *Desafío total*, UBIK nos presenta una alternativa ciudad de New York del 2019, en un mundo en el que, tras años de imparable avance científico, las megacorporaciones del futuro han comenzado a abrir sus negocios en los planetas cercanos, creando colonias en el espacio y enviando allí a sus trabajadores más cualificados.

EL JUEGO

Nuestra misión será la de comandar un nutrido escuadrón de agentes, al más puro estilo *Syndicate, Jagged Alliance* o *Space Hulk*, contra la amenaza conspiradora. En nuestro empeño tendremos que conjuntar cerebro, para planear nuestra estrategia de ataque, y habilidad en los combates abiertos contra el enemigo. Pero no penséis que nos veremos limitados a enfrentamientos armados, ni mucho menos, puesto que nuestros enemigos también tendrán la capacidad de leer nuestras mentes, por lo que, si queremos salir victoriosos, tendremos que adiestrar a nuestros agentes en las más severas doctrinas psíquicas para que resistan los envites mentales de sus antagonistas.

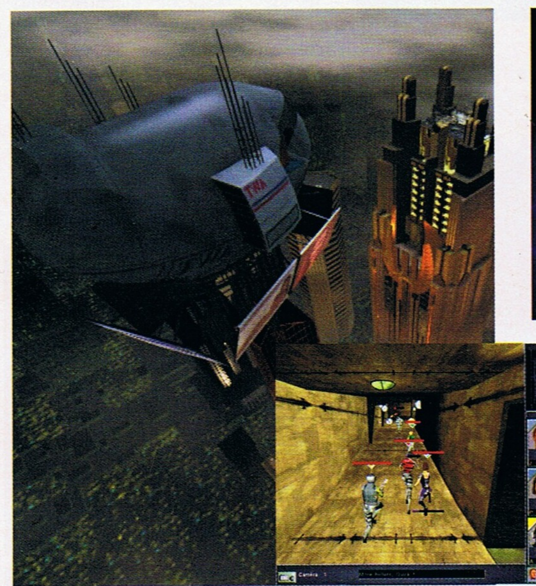
CON TODO DETALLE

Cryo ha puesto mucho empeño en conseguir que este título introduzca al jugador en el ambiente que se desea recrear y, para ello, no han reparado en gastos. Los personajes están siendo modelados en 3D con un gran detalle, para después animarles mediante técnicas de *Motion Capture*. Sin embargo, los fondos y decorados están rendeados con una calidad increíble. La jugabilidad está garantizada con los 30 tipos de armas diferentes, los 60 poderes psíquicos y 60 personajes para elegir.

En cuanto a los requerimientos mínimos propuestos por Cryo son los siguientes: Windows 95, con un Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, SVGA y SoundBlaster compatible. Esperamos que con UBIK consigan otro éxito como con sus anteriores lanzamientos; y despues de ésto no resta nada más que tener paciencia. ✦



CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT











DESARROLLADOR	BLIZZARD
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	FINALES DE AÑO

AUTOR: DAVID PARAJE

Tempestad cósmica

STARCRAFT

Lo van a conseguir de nuevo, Blizzard amenaza con sacudir el panorama de los videojuegos con otra tempestad. Esta vez una tempestad cósmica encarnada en su próximo bombazo estratégico, Starcraft.







La mejora en los gráficos es notable.





La historia del éxito que tiene Blizzard es como un cuento. Hace unos cuantos años nadie conocía su existencia hasta que un buen día, un juego llamado *Warcraft: Orcs and Humans* llegaba a nuestras manos. En poco más de un año apareció *Warcraft II: Tides of Darkness*; gracias a sus gráficos, SVGA, y al juego en sí (muy bueno) se fue creando la reputación que Blizzard tiene en la actualidad.

Más tarde, apareció en escena Diablo y con sus fabulosos gráficos y su también fabulosa jugabilidad, convirtió a Blizzard en una desarrolladora a tener muy en cuenta en los tiempos venideros.

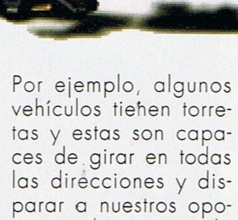
Imaginemos esto: unos gráficos como Diablo y una jugabildad como Warcraft II. En esta ocasión los gráficos han sido mejorados y más rendeados para dar mayor sensación de alta tecnología.

Starcraft seguirá la estructura de Wacraft; los jugadores tendrán que ganarse sus recursos y construir sus edificaciones y unidades, pero no os vayáis a pensar que Starcraft es Warcraft en el espacio. Es mucho mas que eso. Esta vez se ha puesto especial hincapié en las distinciones de razas y en las estrategias de combate.

EL JUEGO

Lo que distingue a Starcraft de sus predecesores es la distinción de razas. Cada una de las tres razas que existen difieren muchísimo en cuanto a tipos de unidades, atributos o tecnología que utilizan para construir sus unidades y edificios. Las tres razas principales son: Terrans, Protos y Zergs.

Son pequeños detalles los que hacen de estos juegos que se conviertan en números uno.



Por ejemplo, algunos vehículos tienen torretas y estas son capaces de girar en todas las direcciones y disparar a nuestros oponentes, lo que añade al juego muchísimas nuevas posibilidades de estrategias. Tendremos además la posibilidad de, a cada unidad, ponerles un ítem especial de Fuerza para así aumentar alguna de sus habilidades.

Otra pequeña característica es el revolucionario uso de las fuentes de luz, para su nueva opción "niebla de guerra". Ahora, cuando tus naves se mueven, éstas tienen un campo de visión y una fuente de luz que se proyecta alrededor nuestro. Esta fuente de luz puede ser vista por nuestro oponentes, de modo que si nuestro campo de visión es menor que la proyección de luz, nuestros enemigos nos verán antes que nosotros a ellos y viceversa. Tendremos que tener muy

Otra pequeña característica es el revolucionario uso de las fuentes de luz

encuentra este detalle o nuestros enemigos podrán atacarnos a su antojo. Algunos barcos tienen la posibilidad de pasar inadvertidos, como si tuviesen un manto o una capa, de modo que no sean vistos por los enemigos tan fácilmente. Muchas posibilidades, muchas tácticas, muchas formas de pasarlo bien. Sin duda uno de los juegos que marcarán historia tanto para jugar individualmente como para jugar en red o a través de Internet (ya sabéis Blizzard Battle Net, Diablo, mucha diversión,



Al fin podremos disfrutar de un lanzallamas.







Planetas con múltiples topografías.



Terrans

Es la raza más familiar para los jugadores de Warcraft; están modelados como los personajes tradicionales de Ciencia Ficción. Es la raza perfecta para aquellos que no hayan jugado nunca a juegos de estrategia en tiempo real. Tendremos que aprender a manejarlos muy bien (sobre todo, su maquinaria y sus armas) antes de meternos en nuevas misiones. Los Terrans cuentan en sus filas con luchadores, pilotos, grandes robots de combate (mech), barcos de combate y la clase de unidades que tendrían o que, al menos, se espera de un futuro terrícola. Utilizan la tecnología tradicional, con trabajadores destinados a fabricar los edificios en los que crear unidades.











The Protoss

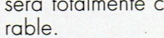
Con esta raza nos vamos a introducir en una nueva tecnología. Son muy inteligentes pero carecen de fuerza física, por eso, utilizan la mecánica para defender el territorio y defenderse de los ataques. Para ello, los Protos poseen un vehículo llamado Carrier que, automáticamente, construye una flota de luchadores defensivos. Cuantos más recursos mandes en el carrier más luchadores se crearán. Estos soldados defenderán la unidad y cualquier área donde se encuentren.





The Zerg

La última especie de esta ciudad son los Zurg, una raza orgánica cuya tecnología es enteramente biológica. Los Zurg producen huevos que, a su vez, producen nuevas unidades. Algunas de las unidades pueden, de forma automática, transformarse en cualquier unidad de combate o estructura, aunque su mejor ventaja, sin duda alguna, es que siempre hay muchos allí donde quieras.



más gente a quien ganar, esas cosas).

HAY QUE PENSAR

Seguro que para el inventor del juego combinar y equilibrar estas tres razas, habrá sido un trabajo muy duro. Por ello, dependerá de la estrategia que decidamos el que ganemos la batalla o no; esta estrategia deberá ser diferente según la raza con la que estemos en ese momento (más fuertes, más inteligentes ...).

Starcraft se parece a una partida de ajedrez en la que tienes piezas muy similares, pero la estrategia y las piezas a mover serán diferentes dependiendo del contrincante que tengamos.

Starcraft compendia todas las opciones que hicieron de Warcraft un gran juego. Cuenta con un interfaz muy sencillo de manejar con el ratón y con algunas modificaciones en nuestros personajes mientras los tenemos seleccionados.

El juego consta de tres campañas; la primera de ellas es la más sencilla e introducirá a los jugadores en el interfaz y la sensación de juego. En las siguientes campañas, debido a que se supone el dominio de los personajes, el nivel de juego está aumentado.

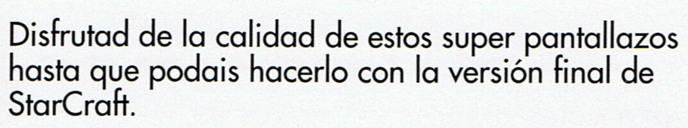
Starcraft se podrá jugar en red con algunas modificaciones, permitiendo un *head-to-head* con otro jugador a través de un módem y una conexión directa de hasta 8 jugadores en una red de área local.

Por otro lado, Starcraft utilizará el servidor Battle Net, de Blizzard, que nos va a permitir jugar a través de Internet con jugadores de todo el mundo. El objetivo es que un jugador inexperto pueda competir con otros que hayan realizado un *master* en Starcraft. Se podrá cambiar a cada jugador el porcentaje de producción, los recursos, etc., de manera que la partida será totalmente configurable.

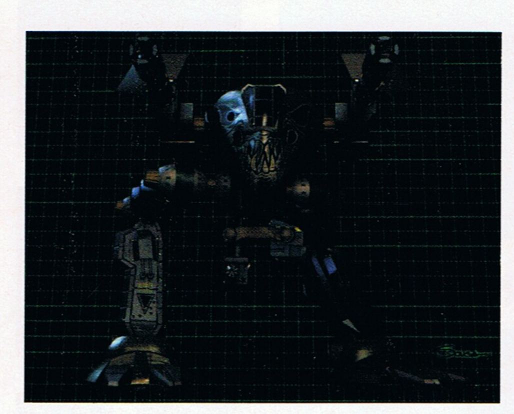


COMENTARIO

Con Starcraft volvemos a tener en las manos la oportunidad de jugar a uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real. Esperamos que este nuevo proyecto de Blizzard venda muchos más ejemplares que Warcraft II (que vendió, aproximadamente, 1.6 millones) ya que estamos seguros que gustará tanto a los amantes de la saga de Warcraft como a los entusiastas de Command And Conquer (uno de sus máximos competidores). ✦

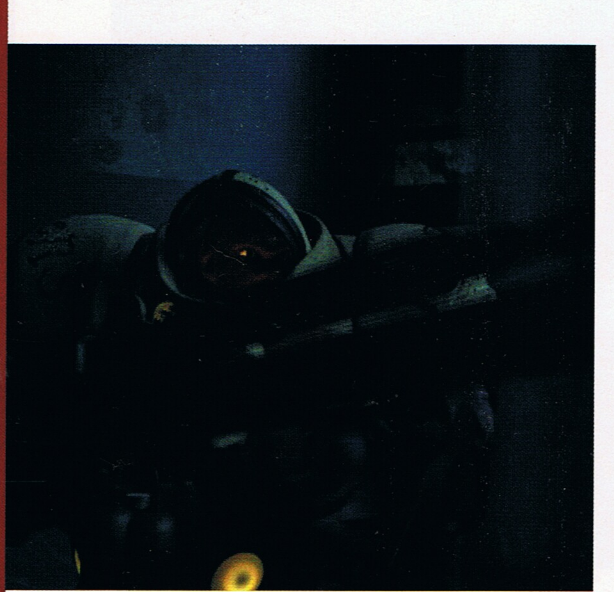






Disfrutad de la calidad de estos super pantallazos hasta que podais hacerlo con la versión final de StarCraft.













El ataque de los gusanos locos

WORMS 2



DESARROLLADOR	TEAM 17 / MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 2D
LANZAMIENTO	OCTUBRE

AUTOR: DANIEL PÉREZ

¡DIOS MÍO, no siento las piernas! ¡Aquello era un infierno! Algo parecido gritarán estos gusanos cuando salten por los aires gracias a nuestros "paquetes" sorpresa (por cierto, ¿los gusanos tienen piernas?).

Ésta es la segunda entrega de un fabuloso juego que nos ha hecho y nos hará disfrutar de nuevo cuando nos sentemos frente al ordenador. Después del éxito conseguido por Worms, la casa Microprose nos presenta un nuevo reto, WORMS 2, o lo que supondrá, para casi todos, un quebradero de cabeza, pérdida de sueño e increíbles partidas con otras personas. Seguro que será un numero 1 en todo el mundo; pero aunque sólo sea la mitad de bueno que Worms 1 será suficiente.



En WORMS 2 volvemos a controlar nuestra patrulla o escuadrón de 4 Worms que armados con todo un arsenal, como bazookas, granadas y, por supuesto, nuestras amigas las ovejitas tratarán de destrozar a los otros equipos. En esta segunda parte podremos competir hasta con 7 equipos diferentes y jugar en ¡1 BILLÓN! de pantallas aleatoriamente creadas. El nuevo Worms tiene, aproximadamente, unos 8000 frames de animaciones.

Además, Worms 2 incluirá un editor de armas, para que puedas crear tus propias armas, por ejemplo, mata-todo-lo-que-se-ponga-por-delante. Asimismo, con este editor puedes crear tu propia insignia del equipo (o logo).

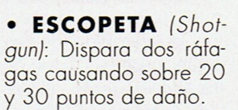
WORMS 2. ARMAS

- **BAZOOKAS**: Ya lo conocemos, hace un daño de hasta 50.
- **GRANADAS:** No están afectadas por el viento y causan un máximo de hasta 50.
- **GRANADAS DE FRAGMENTACION** (*Cluster Bombs*): Explotan en 5 trozos que, a su vez, producen un daño entre 15 y 20.
- **OVEJAS** (*Sheep*): Nuestras amigas, las ovejitas, saltan por encima de todos los obstáculos que se encuentran y se explotan, bien cuando nosotros queramos, o bien cuando se acaba el tiempo.











¡Bye! ¡Bye!





- **ESCOPETA** (*Shotgun*): Dispara dos ráfagas causando sobre 20 y 30 puntos de daño.
- **METRALLETA** (*Uzi*): Poco más que decir; hacen 30 puntos de daño.

Worms 2 incluirá un editor de armas, para que puedas crear las que quieras

- **LANZA GRANADAS** (*Grande Launcher*): Dispara siempre a la máxima fuerza y explota en 5 trozos. La dirección de cada trozo depende del ángulo de impacto.
- **BOMBA DE PETRÓLEO** (*Petrol Bomb*): Desprende llamas a izquierda y derecha de su punto de impacto.
- **MISIL DIRIGIDO** (*Homing Pigeon*): Misil semi inteligente teledirigido.
- **VACAS LOCAS** (*Mad Cows*):Ni saltan ni se apartan, pero en cuanto chocan con algo explotan.

EXTRA OVEJAS

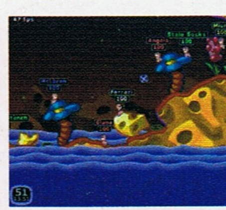
- **SUPER OVEJA:** ¡Ohhhh! Puede volar.
- **LA OVEJA JONES:** Indiana Jones o Tarzán es la Ninja Rope de Worms 1 pero con una oveja al final.
- **ATAQUE OVEJERO:** *Air Strike* pero con ovejas. Totalmente paranoico pero muy gracioso.

OTROS

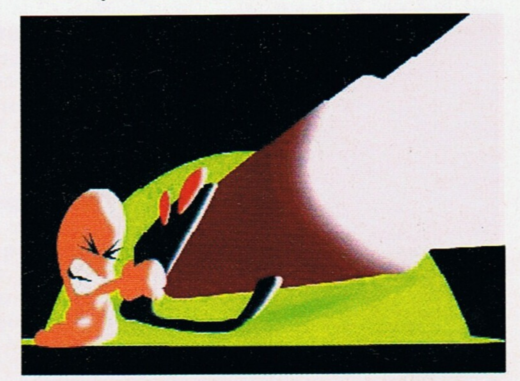
- **BATE DE BÉISBOL**
- **MUJER VIEJA:** Confundida, andando, dinamita a punto de estallar (exactamente 10 segundos)
- **JARRÓN MING:** Como la dinamita, se fragmenta en 3 trozos y cada uno de ellos produce 75 puntos de daño. ✦



Espero que el tejado resista las bombas.







¡Bang! Estás muerto.

DESARROLLADOR	RAVEN
DISTRIBUIDOR	ACTIVISION
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	OCTUBRE

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

Ve en paz y seguro morirás

HEXEN II



Hexen II prometió solucionar la mayoría de los problemas que los jugadores habían tenido con Quake. En su desarrollo, RAVEN ha escuchado las plegarias de los jugadores y ha sabido juntar en un juego de acción trepidante motivos RPG con elementos de aventura. Y recuerda: este es el principio del fin.



Mientras Hexen y su predecesor Heretic estaban basados en el motor de DOOM, Hexen II será el primer juego que esté creado con el motor de QUAKE (a excepción de éste).ID y la propia Raven han estado trabajando duro para mejorar el motor de Quake " Es el mejor motor 3D en el mundo", dijo Brian Raffel co-fundador de Raven y Diseñador de Heretic y Hexen.

Hexen II será mejor que Quake en varios aspectos. Tendrá más color, más rayos de luz, más iluminación. Algunos exteriores romperán con la oscuridad que Quake tiene (y Hexen tenía) y acabará con la sensación de estar siempre en una enorme cueva. Contará con una mejorada inteligencia artificial, capaz de buscarnos siempre las cosquillas y con nuevas animaciones como rotaciones (molinos de viento, ruedas, péndulos, etc). También tendremos objetos animados que podremos utilizar, por ejemplo para escalar, daños visibles (ventanas rotas, objetos hechos añicos, etc) y gracias a las tarjetas 3D podremos ver transparencias y efectos de luz increíbles.

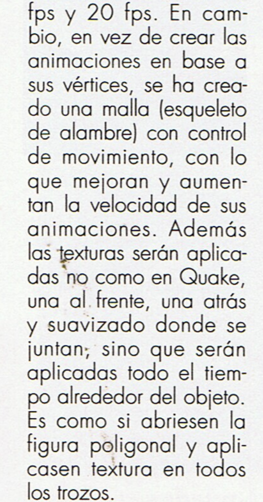


La araña amarilla es la más venenosa.



Más color e iluminación que Quake.

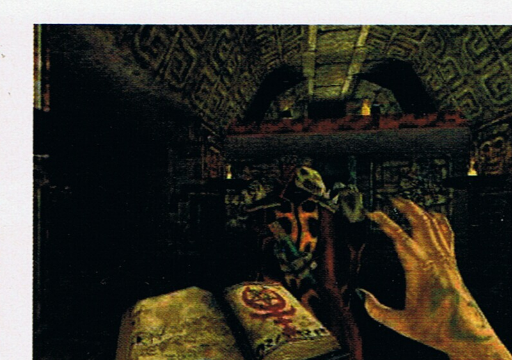
Por varias razones, muchos de los enemigos que nos encontraremos en el camino tendrán un mejor aspecto y parecerán mucho más realistas. El frame rate se ha visto



incrementado entre 10 fps y 20 fps. En cambio, en vez de crear las animaciones en base a sus vértices, se ha creado una malla (esqueleto de alambre) con control de movimiento, con lo que mejoran y aumentan la velocidad de sus animaciones. Además las texturas serán aplicadas no como en Quake, una al frente, una atrás y suavizado donde se juntan, sino que serán aplicadas todo el tiempo alrededor del objeto. Es como si abriesen la figura poligonal y aplicasen textura en todos los trozos.

Lo que en Doom o Hexen podía tardarse en construir un nivel, en Hexen II se ha visto aumentado; aproximadamente se han tardado 30 horas en construir cada uno de los 35 niveles (5 de ellos sólo Deathmach) que componen el juego, eso si con todo lujo de detalles. Raven, con la total aprobación de ID, ha llevado una ciudad al juego, añadido más luces y colores y dado una





Nuevos hechizos en Hexen II.

ambientación Egipcia, Azteca, Medieval y Romana.

EL JUEGO

Siguiendo el hilo de Hexen, después de destruir D'Sparil en Heretic y Korax en Hexen; Eidolon, nuestro siguiente enemigo, está disfrutando con su reinado en nuestra tierra. Naturalmente, tendremos que acabar con él, no sin antes acabar con sus diabólicos aliados, los 4 Jinetes del Apocalipsis : Muerte, Hambre, Peste y Guerra. La peor pesadilla, la raíz del mal. Escondidos en cada una de las fases habrá un anillo que dará al jugador un poder especial: respirar debajo del agua, volar o absorber hechizos. Podremos optar por varios jugadores: Mago, una astuta asesina, un guerrero o un clérigo. Hay cuatro diferentes armas para cada jugador. El paladín que es un luchador, puro y duro, luchará con espadas, hachas y el lanzarayos Dragon Staff. La





asesina empezará con una daga e irá cogiendo otras armas tales como una espada envenenada, arco y flechas y para acabar Gladius of Striking que dispara proyectiles. El mago empieza por una hoz, pasando por hechizo de misiles y finalmente el Staff of Set. El clérigo, capaz de curar, empezará con un martillo, una pistola que dispara rayos de hielo y la altamente explosiva Meteor Staff.





Todas las armas tienen efectos devastadores que se pueden ver ampliados si, al igual que en Hexen, utilizamos el Tomo de Poder. También, como no, habrá un hechizo de transformación, en Heretic fueron pollos (*ovum chicken*), en Hexen fueron cerdos (*porkolator*) y en Hexen II serán.... ovejas.

REQUERIMIENTOS TECNICOS

Para ver todas las mejoras que nos aporta Hexen II, a pleno rendimiento, necesitamos un Pentium 133 o superior. El equipo mínimo será un Pentium 75. Raven espera poder sacar Hexen II en octubre. Estamos seguros que la acción será trepidante y los efectos de luz fabulosos.

PERSONAJES

Podrás jugar con uno de los cuatro caracteres posibles: Un guerrero, un mago, un clerigo-guerrero o una asesina. Cada uno tiene características y habilidades especiales y ganarán fuerza, armadura y experiencia a lo largo del juego. Cada personaje tendrá hasta cinco únicas armas que, con el Tomo de Poder de Heretic, tendrán una versión mucho más poderosa. Al igual que en Heretic existía el arma Lluvia Roja, en Hexen II tendremos la Ducha de Meteoritos capaz de destrozar todo lo que se encuentre en el suelo y romperlo en pequeños trozos. ✦



CUADRO ENEMIGOS



Escorpión: A Eidolon le gustan mucho las razas de escorpiones. Estos escorpiones gigantes son realmente terroríficos, su mortal picadura tiene a los habitantes constantemente en vilo. Hay dos variedades de escorpión: el escorpión de la arena, que pelea con fiereza pero carece de fuerza, y el escorpión negro de los pantanos, cuyo ataque es mortal. Mejor esquivarlos.



Araña: Después de la plaga de escorpiones vino la de arañas. Como los Golems, tienen diferentes tamaños. Hay dos variedades de arañas, cada una de un color. Una es negra y amarilla y la otra entre marrón y roja. La araña negra es la más venenosa de las dos y una picadura podría ser mortal.



Imp: Los imps han sido vistos tanto en zonas cálidas como frías. Parece ser que hay dos clases, cada una soporta un tipo de temperatura. Una es azul (el imp de hielo) y el otro, más o menos, peligroso. Son capaces de volar y atacan a sus víctimas desde el aire disparándoles proyectiles mágicos de hielo o fuego. Son frágiles pero muy rápidos, en una palabra, difíciles.



Knight Archer: El imperio de Eidolon incluye un numero de seguidores humanos y semi-humanos. En particular, se inclina hacia los arqueros. Éstos ocupan el rango medio en el imperio de Eidolon, en lo que se refiere a poder. Sus poderosas flechas pueden ser mortales a larga distancia mientras que a corta suelen pegar a sus oponentes. Los arqueros disparan flechas encantadas de dos variedades. Unas son verdosas y hacen un considerable daño, las otras son rojas y las dispara por la espalda causando igual daño que las verdes.



Hidra: En las profundidades del mar de Thyrion ha surgido una nueva raza, las hidras. Los tentáculos de las hidras surgen del agua y atrapan a los osados nadadores provocándoles una muerte violenta. Cuando sus víctimas están demasiado lejos como para atraparlas entre sus tentáculos, lanza un líquido corrosivo que quema la piel e incluso el metal.



Golem: Los Golem fueron el primer escuadrón de ataque en Thyrion. Estos colosos son muy poderosos y resistentes, ganando batallas tan solo por su intimidación. El golem más normal es dos veces el tamaño de un hombre pero los hay de diferentes tamaño. El golem de acero es mediano pero como dice su nombre, de acero y se encuentra sobre todo en el castillo de Blackmarsh y la jungla de Mazarea. Peores son los golem de bronce que infectan las calles de Septimus y los pequeños golems de piedra están en las pirámides. Todos los golem aman el combate cuerpo a cuerpo, ya que son muy duros.



Skull Wizard: Nadie conoce su origen, solamente se sabe que tienen un gran poder mágico. Son expertos en invocación pero en ataques directos les gusta invocar a criaturas menores para que combatan por ellos. Las arañas son sus preferidas. Una vez muerto se transforman en gigantes arañas que te atacan sin compasión.



Fallen Angel: Aparecen normalmente en los castillos. Fantasmales y etéreos poseen una belleza indescriptible, pero mucho cuidado con ellos. Son muy mortales y no tienen ningún aprecio por los humanos. Usan magia contra sus enemigos. Su ataque más común son unas explosiones y unos rayos rojos que destrozan todo en su camino. Cuando atacan, los Fallen Angel son capaces de protegerse envolviéndose en sus propias alas. Son difíciles de ver debido a su fantasmal transparencia.



Medusa: Las medusas vagan por la gran ciudad de Septimus, inspirando el pánico en todas la calles. Una combinación de mujer y serpiente son capaces de transformar en piedra a sus enemigos con solo mirarles. Su cabeza tiene serpientes en vez de pelo y éstas escupen un poderoso veneno a sus oponentes. Poco más se sabe de las medusas pues poca gente ha vivido para contarlo. Este enemigo es doblemente peligroso, ya que te enfrentas a dos de ellos a la vez.



Momias: Los viajantes del desierto deben estar muy atentos con las momias. Estos moradores de tumbas son lentos pero muy duros. Acabar con una momia es un trabajo largo y pesado ya que tan poderoso es el espíritu de las momias que siguen viviendo aún cuando partes vitales de su cuerpo han sido arrancadas. Las momias son capaces de invocar llamas del interior de la tierra impidiendo que los enemigos huyan.



Were-Jaguar: Las frondosas junglas de Mazarea son mortales. Son una combinación de un gran gato y un soldado, pero son mortales. Son maestros con la espada y el escudo, parando y atacando a media distancia y cargando con su escudo a corta. Son rapidísimos y ágiles. Capaces de saltar, bucear y rodar de un lado a otro para después atacar a su presa. Con su escudo pueden parar el ataque o incluso desviarlo hacia el atacante. Una raza peor ha sido vista en Mazarea; se llaman Were Panther.

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	FINALES DE AÑO

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

El fin del mundo se acerca

7th LEGION





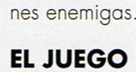
Siglos de superpoblación y consumo temerario han llevado al ecosistema de la tierra al borde del derrumbamiento. Algunas leyes anti-reproducción y del uso conveniente del combustible llegaron demasiado tarde. El gobierno y las empresas privadas trazaban un plan de evacuación, pero sólo los más poderosos económicamente pudieron escapar, dejando atrás a millones de personas. Ahora, siglos más tarde, los elegidos vuelven, pero no saben la acogida que les espera...







Microprose publica su nuevo juego: 7TH LEGION un juego de estrategia en tiempo real en una época futurista. Siguiendo con la buena racha de juegos de estrategia, como *Command & Conquer*, 7th Legion será un juego muy bueno que, con algunas novedades, nos hará pasar unos buenos ratos. Una de las novedades es la reducción en lo que ha manejo de recursos se refiere; ganaremos dinero cada cierto tiempo, como en X-Com, con lo que nos podremos concentrar más en la acción que en cosechar o buscar minas. En cuanto a las innovaciones contamos con un mazo de cartas. Cada jugador recibirá cartas en intervalos de tiempo y éstas podrán ser buenas para las unidades propias o malas para las unidades o edificaciones enemigas.



EL JUEGO

7th Legion nos sitúa en un futuro, quizá no muy lejano, en medio de una guerra donde la meta es la construcción y dominación de poderosos ejércitos y armas, llevando desde infantería hasta robots gigantes pasando por tanques. Como en todos los juegos de estrategia en tiempo real, comienzas con unas tropas y quizá una base móvil. Después llegará tu trabajo: aniquilar a las fuerzas enemigas mientras manejas tus recursos (tropa y dinero). Todo ello en un tiempo real y en unos escenarios totalmente renderizados. Desde vastas extensiones de hielo hasta el más frondoso bosque, escenarios nocturnos y especial atención a los ataques dentro de las estructuras enemigas. Unas misiones interiores con unos gráficos diferentes a las misiones al aire libre y que requieren utilizar muy bien la estrategia si es que queremos ganar.



El juego es extremadamente rápido, que es lo que se ha de esperar en un juego de estrategia en tiempo real. Cuenta con más de 40 escenarios, aparte de los especialmente diseñados para jugar en red. Estos escenarios para multijugador ofrecen terrenos únicos, ítems varios, cartas de acción, etc. La tecnología progresiva nos revela la posibilidad de crear nueva unidades, armas y edificios según vayamos subiendo de nivel. Otras características incluirán un sistemas de puntuaciones en la cual afecta la puntería y el daño a las unidades. Además contamos con las cartas, que le dan un poco de aleatoriedad al juego; gracias a ellas ganamos en espontaneidad y diversión, ya que podemos aumentar nuestro poder o tener fuego rápido, aumentar la movilidad o tener más salud.

CARTAS E ITEMS ESPECIALES

Contamos con un mazo de 52 cartas de batalla con imponentes ataques, capaces de dar la vuelta por completo al transcurso de la contienda. Se podría decir que parte del destino te lo juegas a las cartas; sin duda es uno de los mejores elementos nuevos de 7th Legion. Algunas de las cartas son:

Decepción: viste a nuestras tropas con los uniformes del enemigo para así infiltrarnos en su base y lanzar nuestro ataque.

Maldición: si nos matan siempre los tanque enemigos, nada mejor que reducir su velocidad hasta los límites del arrastre.

Sacrificio: destruye o causa mucho daño a todos los enemigos dentro de un área reducida.

Berseker: modo frenético.

Otras: capaces de hacer que nuestras unidades sufran menos bajas, causen más daño y destrucción de edificios, incrementen la velocidad, etc. La versión final contará con varias docenas de hechizos.

Como en *Command & Conquer* tenemos escondites donde aparecen pequeños ítems que nos ayudarán en nuestra misión. El equipo que capture estas zonas se verá recompensado con:

Tiempo Doble: Doble velocidad.

Reparación Instantánea: Todo el daño de las unidades se recupera.

Rango extendido: Doble rango de las armas.

Cubierta: Toda la tecnología se cubre de un manto que la hace invisible.

Fuego rápido: Velocidad de disparo doble.

Feliz Navidad: Gratis un numero de unidades.

CARACTERÍSTICAS

Estrategia en tiempo real, con especial énfasis en multijugador (hasta 8 jugadores bajo red de área local o Internet). El juego tendrá una calidad gráfica de 16 bits SVGA (640X480) y 8 bits.



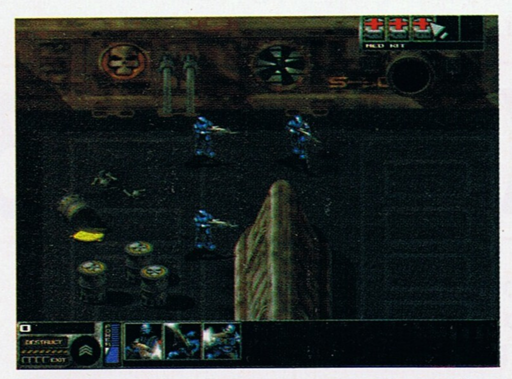
Sorprendente juego de luces.











Contamos con un pequeño mapa de ayuda.







Como perfeccionamiento del juego, 7th Legion soportará MMX con lo que ganará un 20% más de velocidad y reforzará la calidad de los gráficos del juego: suavizado de efectos de luces, con misiones en la noche y con niebla, aunque los usuarios que no dispongan de MMX también podrán disfrutar de este juego.



Con increíbles efectos de luces, los láser brillan con ardiente intensidad y las explosiones encienden un cerco brillante a su alrededor. Las unidades de combate están muy bien detalladas y animadas y las unidades enemigas parecen y actúan muy diferentes a las nuestras. Conmovedora banda sonora con soporte Dolby Pro-Logic.

COMENTARIO FINAL

7th Legion es una estrategia en tiempo real con un único y simple objetivo. Usa tu ingenio y habilidad para acabar con tus enemigos antes de que ellos hagan lo mismo contigo. Pero no pienses que, simplemente, es otro juego para acabar con todo lo que se ponga por delante sino que consiste en un juego como no ha habido otro anterior: su jugabilidad y su ambiente lo hacen único en su genero. ✦



Juega bien tus cartas o perderás.

7TH LEGION

Al principio piensas "¡Oh no, otro clon de Command & Conquer o de Warcraft!"
El hecho es que, efectivamente, hay muchos clones de estos juegos en nuestra tienda habitual de videojuegos. Pero, ¿se trata realmente de una clonación? 7th Legion tiene muchos elementos similares a Command & Conquer pues también en este juego construyes bases, estableces defensas, mandas a tu equipo a encontrar las bases enemigas, reparas unidades maltrechas y entoces acabas con todo lo que se mueva.
Aunque las similitudes parezcan interminables al principio, enseguida vemos las primeras diferencias; la primera de ellas es la ausencia de minería. No hay segadores o campesinos enviados al exterior a la búsqueda de gemas, oro, o madera.

CARTAS

Inmolación.- Una de las tarjetas más poderosas disponibles. Puede destruir la mayoría de unidades en una llamarada, todas las unidades y edificios dentro de cierta proximidad. Por ejemplo, usa esta tarjeta en un grupo de unidades enemigas; la reacción en cadena viajará por la base y destruirá todo lo que se encuentre a su paso.
Martillo del Dios.- Esta es una version más pequeña de Inmolación.
Maldición de la Máquina.- Produce que una unidad vaya extremadamente despacio.
Uno en un Millón.- Con esta tarjeta conseguiremos unas cualidades muy buenas en los siguientes disparos.Si la juegas en una de tus unidades, el próximo tiro de tu unidad destruirá absolutamente todo contra lo que impacte.
Caos.- No podremos seleccionar todas las unidades que juegen esta carta y, además, abrirán fuego aleatoriamente.
Decepción.- Si usamos esta carta con nuestras unidades, éstas se parecerán a las unidades enemigas (muy buena para incursiones). No podrás moverlos o usarlos, pero tendrá a los enemigos apartados por unos instantes y te da la oportunidad para entrar furtivamente en su base.
Aparición.- Nos dará la sensación de una gran armada Turbo Mechs. Pueden ser destruidos con un disparo, pero intimidarán a nuestro enemigo lo suficiente como para agruparnos cuando estemos en un estado de gran debilidad. Podremos reparar nuestras unidades y llenarnos de salud.

Hay otras muchas cartas disponibles en el tiempo de juego. Nos llevará algún tiempo comprender y utilizar cada una de las tarjetas, pero éstas pueden hacer cambiar la historia y pasar de una muerte horrorosa a una victoria gloriosa.

ITEMS

Además de las tarjetas, hay ítems que aparecen al azar en los alrededores llenos de grandes sorpresas. Igual que en Command & Conquer éstos son normalmente buenos, pero también pueden ser dañosos. Contienen todo tipo de refuerzos y dinero en efectivo para mejorar las habilidades de las unidades que los encuentren. No sólo es una unidad la que consigue estas habilidades. A veces el grupo entero es reforzado por la caja.

NOTAS

7th Legion está optimizado para el procesador de Pentium, como muchos de los juegos hoy en día. Ademas Epic ha desarrollado el juego para la tecnologia MMX lo que refuerza la rapidez del juego y le da un bonito aspecto de 24 bits. Pero para todos aquellos lectores que no tengáis esta tecnología, no os preocupéis. El juego es grandioso de todas formas y goza de una buena calidad gráfica, así como una buena velocidad.

¿Prodrá 7th Legion dominar el mundo que dominó Westwood con Command & Conquer y las series de Blizzard?
Nosotros creemos que sí; de hecho todos pensábamos que quizá no saldría nunca un juego mejor que Warcraft 2 o Command & Conquer, sin embargo, 7th Legion tiene todo lo necesario para ser uno de los revolucionarios juegos de estrategia en tiempo real. Implacable y de acción a rabiar desde el primer momento, o incluso antes. Sin la necesidad de preocuparnos de recolectar o buscar fondos, enfocamos toda nuestra atencion en atacar y, sobre todo, defendernos.



DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
LANZAMIENTO	OCTUBRE

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

La maldición de Monkey Island

MONKEY ISLAND 3



Hace aproximadamente siete años un juego llamado The Secrets of Monkey Island nos hacía pasar los mejores momentos; ahora, y con la llegada de la tercera parte de esta magnífica saga, podremos recordar y seguir disfrutando de las aventuras de Guybrush Threepwood y sus amigos (y todos sus enemigos, claro).



Hace un tiempo Lucas Arts declaraba que no volverían a hacer otro juego Monkey Island, pero alguien cambió de idea y, con esta tercera parte, la empresa americana pretende regresar a sus años dorados.

No podían dejar escapar la posibilidad de hacer otro Monkey, y aunque para muchos puede que esta nueva versión no sea más que otra manera de explotar el producto, nosotros creemos que "debían" hacer esta tercera parte y arreglar el fin de la segunda.

Guybrush Threepwood, el héroe de la odisea Monkey Island, está ahora inmerso en su personal disputa con el archifamoso y superconocido Fantasma-Pirata LeChuck. Este (in)mortal pirata, cuyas únicas aspiraciones son conquistar Monkey Island y casarse con la guapísima y encantadora Elaine, está dispuesto a dar mucha guerra en esta novedosa aventura. Debido a un anillo encantado Guybrush transforma a Elaine en una estatua de oro, lo que se convertirá en el objetivo de uno de nuestro retos. El otro será acabar con LeChuck.

MÁS Y MEJOR

Monkey Island 3 ha visto mejorados sus puzzles, de manera que no será tan tedioso el solucionarlos; en esta ocasión, en vez de existir una isla con tres zonas, contamos con una estructura de dos islas con cinco zonas cada una.

Si nos quedamos atrancados en una de esas zonas podemos pasarnos a otra sin tener que solucionar, obligatoriamente, dicho puzzle en ese momento. Otra ventaja es que no será una aventura lineal por lo que podrás hacer los puzzles en el orden que tú quieras. Pero no creas que se busca que sean fáciles (empujar un armario, por ejemplo), sino todo lo contrario; los puzzles son complicados y enrevesados, pero, al mismo tiempo, el ambiente que rodea a los nuevos puzzles hará que nos divirtamos un pegote cada vez que los hagamos.

¡Qué sería de Monkey Island sin su característico sentido del humor!

Monkey 2 tiene una resolución de 640 X480. Gracias a las técnicas de *antialiasing* aplicadas a las películas y a las escenas del juego han sido eliminadas las pixelaciones en los bordes; por ello, veremos unas animaciones con una definición bastante buena y una mejor transición entre lo que es animación y lo que es el juego.

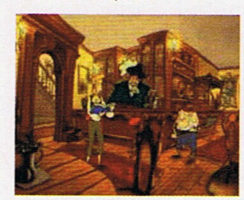




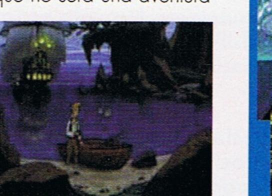
NOSTÁLGICOS DE MONKEY

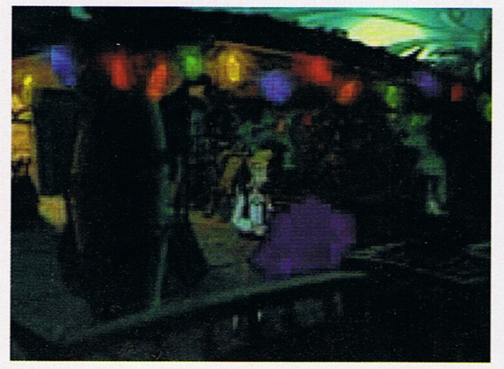
Seguro que en el corazón de todos nosotros hay un trozo de Monkey Island. Quién no recuerda aquellas estúpidas conversaciones (graciosísimas, por cierto) o todos los encuentros con vivos y muertos, los Fettucini Brothers en su circo ambulante, los caníbales, y todos esos otros entrañables personajillos. Pullas, bromas, golpes, todas las posibles respuestas que teníamos a la hora de hablar. !Qué sería de Monkey Island sin ese sentido del humor!.

Mencionar tan sólo Monkey Island es pensar en el pasado, pensar en los ordenadores que teníamos (el adorado 386), las cosas que hicimos entonces (ejem, ejem) y una a una todas aquella anécdotas se nos pasan ahora mismo por la cabeza. Seguro que algunos de nosotros hemos pensado en más de una ocasión: "Ya no se hacen juegos así de divertidos" y luego, recapacitando, pensamos otra vez y decimos: "Bueno sí, pero ahora









El nuevo "look" de Guybrush.

GRÁFICOS EXPRESIVOS



El diseño de los gráficos es mucho más expresivo en esta tercera parte, así pues, Guybrush aparece como una caricatura de un chico alargado, al que le gustan las bandas, torpe y con unos brazos que parecen porras.

LeChuck es un verde con cara de yo que sé, barba de fuegos y un enorme sombrero.

Los gráficos expresan y mantienen un cierto espíritu de lo que es el juego en sí. Cuenta con algunas características con las que contaba Full Trotle; la más importante es el interface (pop-up), pero también se pueden examinar o manipular todos los objetos en pantalla (Como en Sam & Max), hablar con los demás personajes, así como usar ítems de nuestro inventario que, combinados con otros también de nuestro inventario, nos servirán para resolver muchos puzzles. Gracias a este interfaz el esfuerzo será menor y la velocidad mucho mayor.







Los fondos están muy elaborados.

son diferentes; están los 3D..."

Que todo continúe igual o que pensemos de otra forma depende de lo que nos ofrezca esta nueva parte, que a juzgar por lo que vemos, tiene muy buena pinta.

THE SECRETS OF MONKEY ISLAND. 1990

The Secrets of Monkey Island fue uno de los juegos más divertidos que pudimos ver en aquellos tiempos. Se basa en un cuento de Ron Gilbert en el que un muchacho trata de aprender las artes de los piratas; este ingrediente mezclado con unos buenos gráficos, conversaciones y acciones brillantes y unos puzzles muy bien estructurados fueron los causantes del éxito que alcanzó.

La historia de Guybrush Threepwood, obsesionado en convertirse en un pirata, descubriendo a la despampanante Elaine y, finalmente, luchando con el malvado pirata-fantasma LeChuck para salvar a la gobernadora de Melee. Toda esta trama dentro de un mundo de personajes extraños y simpáticos, como el vendedor de barcos de segunda mano (Stan), ciertos personajillos a los que les encanta el vudú y, por supuesto, los Fetuccini Brothers; y esta ensalada de "protas" aderezada con un sistema de lucha que ni Quake supera: a base de insultos.

Monkey Island superó con creces al resto de aventuras gráficas y, hoy en día, sigue siendo un juego estupendo. Todo un clásico para los entendidos.

MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS' REVENGE

Monkey Island 2 apareció tan solo un año después y no desprestigió para nada a su predecesor; fue, y sigue siendo, uno de los grandes juegos de aventura y, otra vez, gracias a Ron Gilbert.









Recordando viejos tiempos.

En esta segunda parte Guybrush tendrá que enfrentarse con el (in)mortal LeChuck, que resucitó clamando venganza; para esta ocasión, nuestro amigo va a tener que viajar a tres islas, en las que se va a encontrar con el concurso de escupitinajos para, finalmente, acabar con el malvado pirata LeChuck.

Lo extraño de esta segunda parte es que realmente no sabemos qué es lo que pasó al final con Guybrush y Lechuck; ya sé, es algo difícil de explicar, pero es que el juego acaba con Guybrush levantándose como un niño pequeño, como si las dos aventuras hubieran sido un sueño. Aunque, sea como fuere, las nuevas andanzas nos harán pasar un buen rato con un juego que no podremos olvidar fácilmente. ✦

PERSONAJES

GUYBRUSH THREEPWOOD. La primera vez que llegó a la isla de Melee quería ser un pirata. Mientras pasaba su examen (robar, encontrar tesoros y manejar bien la espada), se encontró con la que sería su amor, la gobernadora Elaine Marley (hermana de Bob). También conoció a su enemigo, el pirata LeChuck que, para vengarse de él, raptó a Elaine. Pero, con la ayuda de otros de sus amigos como Stan, Guybrush consiguió vencer a LeChuck.

Guybrush Threpwood es uno de los grandes héroes de nuestros tiempos. Por sus locas aventuras, Guybrush, que era un patoso e inepto personajillo, gracias a la suerte y a la psicología de los dibujos animados fue disparado desde un cañón, estuvo horas debajo del agua, etc., es decir, pasó un montonazo de aventuras.



ELAINE MARLEY. Aunque lo hayas pensado, no es la hermana de Bob Marley pero podría serlo. La justa gobernadora de la isla Melee es una ex-pirata, de quien se enamoró Guybrush y la salvó de tener que casarse con LeChuck. Elaine creció rodeada de piratas y aprendió muy bien a defenderse pos sí misma. En esta tercera parte no ha cambiado mucho físicamente, pero es más encantadora y habla con una voz más sexy.

LECHUCK. El malvado pirata-fantasma LeChuck y sus aliados no-muertos tenían que, originalmente, conquistar la isla de Melee y casarse con la gobernadora Elaine, hasta que se tropezaron con Guybrush.

El principal problema de LeChuck es que no puede dejar de estar muerto y no puede tener a Elaine. Si, además, añadimos su perpetuo problema de higiene y el amor a la tortura y el sadismo entenderemos por qué no es el bueno de la película.



¡No me quitaréis el pollo!



¡Qué tumba más bonita!

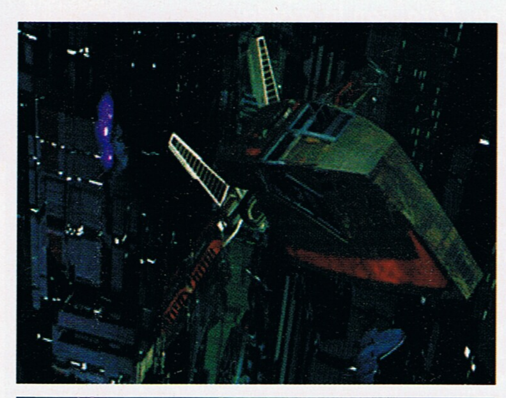
DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	FIN DE AÑO

AUTOR: DAVID PARAJE

¡Que la fuerza te acompañe!

JEDI KNIGHT

"Sólo un caballero Jedi, con su entrenamiento completo y con la Fuerza como su aliado prevalecerá" (Obi Wan Kenobi) Nosotros también lo pensamos: mucha práctica, mucho tiempo y ganarás.



Asombroso "render".

Debido al gran éxito de la trilogía de "La guerra de la Galaxias", Lucas Arts ha apostado a caballo ganador al sacar al mercado *Jedi Knight*, la nueva versión de su récord de ventas *Dark Forces. Jedi Knight: Dark Forces II*, es un arcade 3D en primera persona con mucha acción que incorporara la posibilidad de jugar en red y poder vencer al Imperio enemigo usando los sables láser y la Fuerza. En *Jedi Knight* contaremos con más de una docena de increíbles y detalladísimos niveles que, junto a las escenas de vídeo, marcarán una nueva era en el universo de "La Guerra de la Galaxias".

En *Dark Forces* los jugadores tomaban la persona de Kyle Katarn, un joven mercenario mandado a infiltrarse en el imperio. *Jedi Knight* continúa con la odisea del joven protagonista embarcándole en una historia que le llevará hasta su pasado, abordando el misterioso camino de los caballeros Jedi. Con estos conocimientos deberá vencer a los siete Jedis Oscuros con la única ayuda de un antiguo compañero. Este enfrentamiento hará que Katarn tenga que tomar una decisión: el bien o el mal, la luz o la oscuridad. Sea cual sea el camino que escoja cambiará la galaxia para siempre.



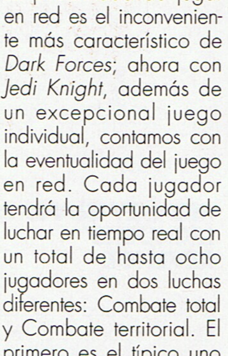


LO PEOR ESTÁ POR LLEGAR

El enemigo más malvado de Katarn es Jerec, un poderoso Jedi que junto a otros seis caballeros oscuros ansía el poder supremo. Boc lleva dos sables láser, lo que le convierte en un oponente muy difícil. Sariss es muy fuerte, tanto física como mentalmente. Maw es rápido moviéndose, aunque lento de ejecución. Gorc y Pic son gemelos (uno enorme y el otro un enano) muy compenetrados a los que resultará muy complicado ganar, sobre todo, por sus estrategias y trucos. Por último, Yun que si bien es el Jedi más joven no es el más inexperto, ya que aparece tan espontáneo y impredecible que también será un duro escollo en nuestro camino.



En *Jedi Knight* contamos con una amplia gama de armas (nuevas y antiguas) incluyendo, cómo no, los sables láser, quizás el mejor arma que podamos encontrar.



La posibilidad de jugar en red es el inconveniente más característico de *Dark Forces*; ahora con *Jedi Knight*, además de un excepcional juego individual, contamos con la eventualidad del juego en red. Cada jugador tendrá la oportunidad de luchar en tiempo real con un total de hasta ocho jugadores en dos luchas diferentes: Combate total y Combate territorial. El primero es el típico uno contra uno, mientras que el Combate territorial consiste en el intento de capturar la bandera.



ENSEÑANZAS DE APRENDIZ JEDI

Velocidad: Aumenta la velocidad de movimiento y ataque.
Salto: Todas las distancias parecerán pequeñas.
Tirar: Si tu objetivo está lejos, usa la fuerza para atraerlo.
Vista: Aumenta tu sensación.

DOCTRINAS DE LA LUZ

Salud: Usando la Fuerza podremos curar y recuperar nuestra energía.
Persuasión: Gracias a la Fuerza se tiene una gran influencia sobre las personas.
Absorción: Usa la energía de los enemigos a tu favor.

DOCTRINAS DE LA OSCURIDAD

Lanzamiento: Humilla a tus enemigos lanzándolos hacia todas las direcciones.
Thunder Bolts: Surgirán rayos de las manos del Jedi.
Destrucción: Tu odio te hará más fuerte; resulta mortal y los enemigos cae-











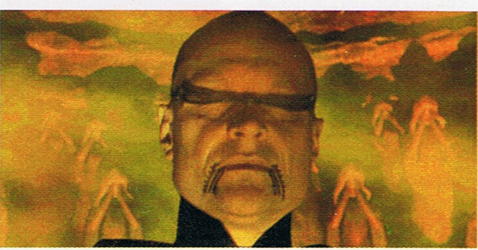








Detalle de un AT-ST.



Jerec, el Jedi oscuro.



PRIMER CONTACTO · JEDI KNIGHT

LOS DIEZ MAGNÍFICOS

KYLE KATARN

El protagonista ha vuelto en Jedi Knight, descubriendo su pasado y el futuro Jedi que está destinado a ser.



Ayudado por los poderes de un antiguo Jedi amigo de su padre tratará de vencer a sus enemigos. Kyle vuelve a su hogar, un lugar donde no había estado desde hace 20 años, y donde descubrirá la verdad de la muerte de su padre por lo que tratará de vengarse. Tendrá que usar todos sus conocimientos con gran cuidado para acabar así con el Lado Oscuro.

RAHN

Rahn es un Jedi muerto hace bastante tiempo. Vuelve de su tumba para dar a Kyle su sable láser y ayudarle en su destino. Antes de morir Rahn escribió un libro con sus viajes, sus pensamientos y todas las cosas que aprendió. Este libro será la guía de Kyle hacia la Fuerza.



JAN ORS

Es otro de sus amigos que vuelve también a Jedi Knight para ayudar a Kyle y sacarle de todos los problemas en los que inevitablemente se meterá. Es la única persona en la que Kyle confía y estará encantada de prestarle su ayuda para cualquier cosa que desee.



JEREC

Gran conocedor de la Fuerza, Jerec es el jefe de los otros Jedis enemigos. Tiene la capacidad de, mientras luchamos contra él, absorber nuestra energía y hacernos más débiles y vulnerables. Cualquier arma, excepto el sable láser, servirá para que al absorber su energía, se regenere. Se hizo más poderoso desde su viaje al Valle de las Almas. Su Fuerza favorita es Destrucción y la usará constantemente.



YUN

Yun es el más joven de todos y el que posee más talento del grupo. A su joven edad ya ha aprendido a aplicar todos sus conocimientos en el combate siendo totalmente impredecible y un difícil rival. A la hora del combate suele tirar su sable y provocar, con sus piruetas, nuestra caída.



BOC

Aparentemente amigable y bromista, Boc es sanguinario y cruel y no dudará en usa la Fuerza si nos enfrentamos a él. Lleva dos sables láser con los que destrozarnos si no andamos con mucho ojo. Normalmente, usa los dos sables como si fueran uno pero los separará en caso de necesidad llegando, incluso, a lanzarnos uno mientras se carga con el otro. Siempre está riendo y haciendo bromas mientras lucha, así pues !nunca te fíes de él!.



SARISS

Aunque sea una chica, no te confíes, es una de las más poderosas Jedi, es fuerte mental y físicamente, perfeccionista y cuidadosa. Estudia cada detalle aunque sólo sea en presencia. Es una maestra en el manejo del sable y por eso no utiliza demasiado la Fuerza. No es un personaje muy agradable; se dedica a su trabajo por completo, que es acabar con nosotros en la lona.



MAW

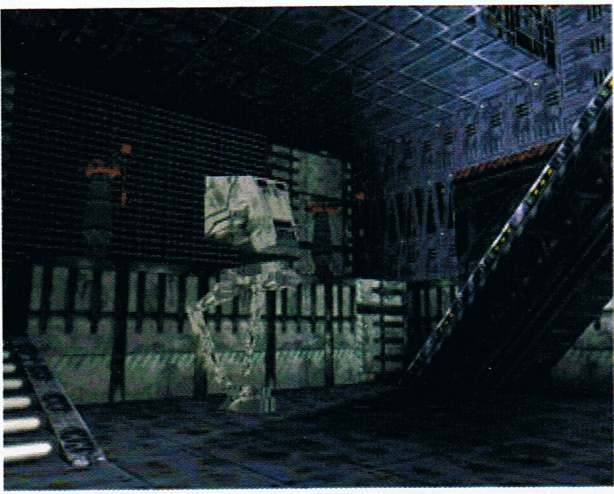
Utiliza mucho su espada, pero aunque rápido de movimientos es lento en el ataque. No suele bloquear los ataques si bien cuando lo hace se puede apreciar su fortaleza física. Si pruebas a dispararle muchas veces se pondrá eufórico (berseker) e intentará rodearte para acabar contigo. Le gusta tirar cosas, cualquiera que se encuentre; sáltale y podrás escapar de su ataque.



GOR Y PIC

Son los gemelos del grupo; Gor es tranquilo, grandullón y se le puede encontrar admirando las flores. Le encanta abrazarnos y llevarnos con su hermanito para que éste nos machaque. Pic, por el contrario, es pequeño, con mala leche y nunca se está quieto. Siempre estará intentando rodearnos para golpearnos desde todas las posiciones posibles. Son una pareja muy peligrosa ya que trabajan en equipo.







DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: DANIEL PÉREZ

La Guerra de las Galaxias continúa

REBELLION

Un nuevo juego de estrategia basado en el popular mundo de la película "La Guerra de las Galaxias" que, tras el éxito de Dark Forces y en previsión de un nuevo boom llamado Jedi Knight o Dark Forces II, mezcla acción y estrategia siguiendo la explotación de su filón personal. Aún saliendo en una época difícil estamos seguros que no os defraudará.

Rebellion ha supuesto un cambio notorio para la compañía Lucas Arts ya que, después de estar detrás de todos los juegos basados en "La Guerra de las Galaxias", éste es el primero de estrategia y, sobre todo, es la primera vez que un equipo de programadores ajenos a la compañía produce un juego para ellos.

Este equipo de programadores (dirigidos por Scott Witte) se llama *CoolHand Interactive* y está formado por trece personas que crearon, entre otros, Harpoon II. *CoolHand Interactive* lleva más de un año programando el juego y sus componentes afirman que están creando un juego digno del estatus que han alcanzado otros como *Civilization* o *Master Of Orion* e incluso aportan mejoras a este tipo de juego.

Rebellion consiste en el primer juego de estrategia a gran escala que integra satisfactoriamente el uso de personajes con combates tácticos en tiempo real (nada de movimientos por turnos, ahora tu y luego yo).

EL JUEGO

El juego retoma el final de la película de "La Guerra de las Galaxias", justo después de la destrucción de la Estrella de la Muerte. El jugador podrá elegir entre dirigir la Alianza Rebelde o el Imperio Galáctico.

El universo contiene 200 sistemas o planetas. Tu tarea es explorar estos sistemas para descubrir aquéllos que te son leales o poner de tu parte a aquéllos otros que no lo son, construir tus propias flotas estelares, atacar a los enemigos, sabotear o usar la diplomacia para poner a otros sistemas bajo tu mando (o influencia), etc.

El modo de combate es muy diferente; tanto en 3D como en modo táctico diriges grupos de batalla seleccionando las coordenadas, los objetivos y las estrategias. Estas batallas gozan de una buena calidad y multitud de efectos especiales en 3D.








No es un juego lineal en el que te digan lo que tienes que hacer o a donde ir, sino que en Rebellion tu eres el manipulador absoluto, tu controlas todos los personajes, las aeronaves y los guerreros que tantas veces has visto en el cine o en la televisión. Además, proporciona una característica bastante innovadora: Lucas Arts ha querido que cada vez que se empiece a jugar los atributos de los personajes cambien. Su lealtad, su localización e incluso la lealtad de planetas enteros también pueden haber cambiado.

Cuando te pones a jugar puedes pensar que este juego es como una gran partida de ajedrez en tres dimensiones, donde las características de las piezas cambian no sólo con cada nuevo juego, sino también en el transcurso del mismo. Una enciclopedia *on-line* y los agentes como C-3PO nos mantendrán al corriente del desarrollo del juego.

Para intentar ganar la partida en Rebellion, cada bando (sean aliados o el Imperio) debe de seguir una serie de normas: para ganar en la Alianza deberemos capturar a Darth Vader, al emperador Palpatine y conquistar la capital del imperio Coruscant. Si, por el contrario, somos el Imperio deberemos capturar a los famosos Luke Skywalker, Mon Mothma y destruir el cuartel general rebelde (que como es móvil empezará en cada partida en un lugar diferente).

Los jugadores y fans acérrimos de "La guerra de las Galaxias" se podrán encontrar con Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader y la Princesa Leia, además de algunos personajes menos conocidos como Admiral Thrawn, Mazer Rackus y Labansat, más uno o dos nuevos personajes creados especialmente para este juego. Hay 55 caracteres en total: 28 de la Alianza Rebelde y 27 del Imperio Galáctico.



Un X-Wing se acerca a la ciudad flotante.



El look Star Wars rodea a todo el juego.

Por ello, Rebellion está especialmente dirigido a los personajes. Una importante parte del juego consiste en misiones especiales que pueden ser misiones diplomáticas, misiones de sabotaje (para preparar próximos ataques) o misiones de rescate si alguno de nuestros personajes ha sido capturado. De asignar un personaje u otro dependerá la misión ya que cada personaje tiene unas habilidades diferentes.

CARACTERÍSTICAS

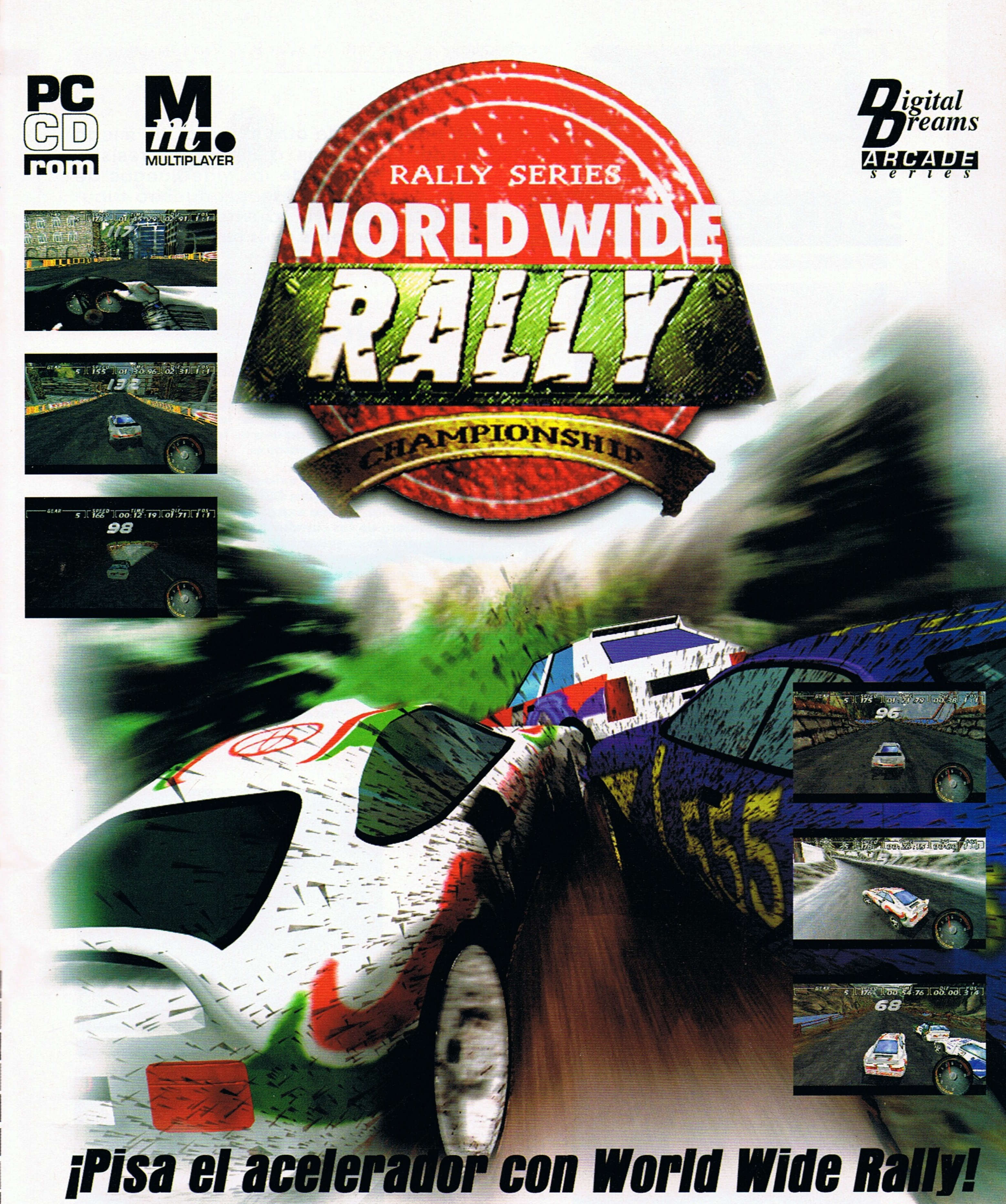
- Más de 200 planetas que explorar y controlar.
- Nuevo modo táctico en 3D.
- Estrategia en tiempo real.
- Varios tipos de dificultad.
- Juego en red: LAN o por módem.

RESUMEN

La complejidad del juego no debe ahuyentar a los jugadores no muy instruidos en este tipo de eventos ya que se ha pensado en todo, y el juego aporta un buen tutorial, además de la opción de escoger un modo de juego más sencillo. Es bastante recomendable hacerse el tutorial para aprender bien a manejarse en este juego.

La ventaja principal que existe es que no vamos a tener que pasarnos horas y horas tratando de entender la trama del juego, como pasaría en otros miles de juegos, ya que todos, o al menos eso parece, conocemos la película "La Guerra de las Galaxias".

El juego funcionará en un Pentium 90; Direct X 3.0; 16MB RAM; Windows 95. ✦



¡Pisa el acelerador con World Wide Rally!

15 circuitos • Multijugador • Conducción nocturna • Sistemas de física reales • 8 coches diferentes • Conduce sobre nieve, tierra, barro y asfalto

sólo 2995 ptas

¡Pídelo YA en tu quiosco!

Digital Dreams Multimedia • C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2 • 28037 Madrid • Tlf. (91) 304.06.22 • Fax. (91) 304.17.97



No podía ser de otra manera, sin miedo a caer en tópicos, es imposible resistirse a la chica 10 de los videojuegos de esta década. Aquí tenéis nuestro tributo a Lara Croft, la protagonista de nuestras secretas aventuras.

AUTOR: JORGE ROSADO

Isla de Manila 22 : 00. Como siempre llega tarde, pero nada más verla olvido su retraso. Esta noche lleva el vestido negro que la regalé. Esas sutiles transparecias, que tanto me gustan, dejan entrever las rotundas curvas de su sensual anatomía, (pero ocultan perfectamente el pequeño estilete de plata egipcia que siempre lleva consigo...). Al verla atravesar la abarrotada sala de baile del "Coconut Club", en dirección a mi mesa, compruebo una vez más cómo su irresistible hechizo se desliza por el local. Los hombres caen rendidos a su paso, mientras las mujeres se consumen de envidia, ...; pero ella está muy por encima de todos ellos. Jamás olvidaré la primera vez que la vi, en las excavaciones de Creta. Lara Croft me dijo que se llamaba. Aventurera, arqueóloga, una diosa,... ¡mi mujer perfecta!

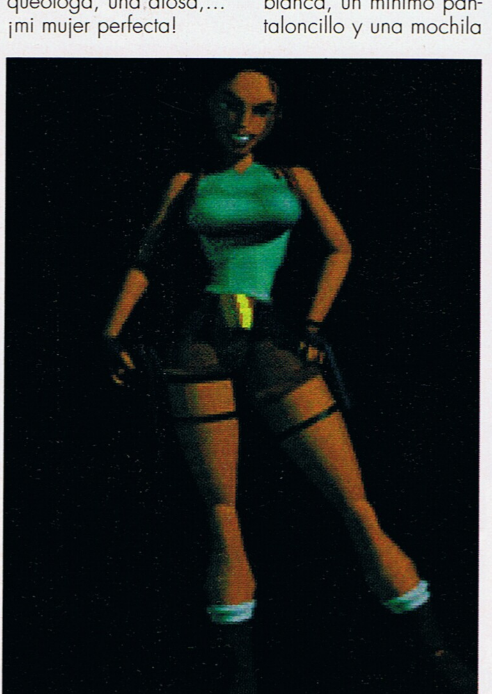
RECUERDOS

Hace aproximadamente un año **Eidos,** una nueva compañía conocida por todos bajo el nombre de **Core Desing**, promocionaba su lanzamiento estrella, "Tomb Raider", una atractiva aventura 3D que tendría que pegarse en el mercado con pesos pesados de la talla del intocable Quake.

Muy en la línea del fantástico "Fade to Black" de Delphine, del que hereda gran parte de su filosofía de juego, Tomb Raider presentaba "poderosas" diferencias respecto al resto de videojuegos vistos hasta el momento. Su protagonista, la arqueóloga Lara Croft, era una "rotunda" fémina con aires de Indiana Jones en el Templo Maldito que, ataviada con una ajustadisima camiseta blanca, un mínimo pantaloncillo y una mochila más pequeña aún que su pantalón, se enfrentaba sin dudarlo a indígenas, fieras, saurios y demás amenazas sin deshacerse la coleta siquiera.

En definitiva, una chica intrépida y de armas tomar (a juzgar por el par de Magnum que empuña...) que aparte de correr y disparar, realizaba más acciones que el mismísimo Príncipe de Persia, (uno puede pasar horas viéndola nadar bajo el agua... sigh)

Todos los aficionados a los videojuegos recibimos con entusiasmo la "atractiva" propuesta de **Eidos**. Tras los años dorados en los que las chicas poderosas invadían la mayoría de arcades de relumbrón (nunca podré olvidar a mujeres de la talla de Hundra, Phantis, Turbo Girl, Barbarian, sigh...) nos tocó soportar largos años de sequía



NO LIMIT

Para una chica como Lara no existen límites; no contenta con ser la estrella indiscutible de un videojuego del que ya se prepara una segunda parte, se marca una gira mundial con uno de los grupos musicales más punteros de la historia, los U2, mediante una aparición estelar en uno de los vídeos musicales del espectáculo Pop Mart, ¡Increíble!

Bien, pues no contenta con esto, existen rumores que apuntan la aparición de un CD de las Spice Girl relacionado con nuestra aventurera favorita. No me extrañaría nada que dentro de poco se anunciará en las carteleras de todo el mundo una película que llevara las aventuras de Lara a la pantalla grande, tiempo al tiempo (¿a qué actriz colocaríais en el papel de Lara? ¡Jum! ... ¿y en el de oso?)

Una vez más se demuestra que la frontera entre un videojuego y el mundo real cada vez es más ligera. Medio mundo anda de cabeza con una modelo infográfica que podría codearse con las autenticas Top Model en una pasarela, si no echar un vistazo a nuestros pantallazos; Lara aparece vestida para la ocasión, vestidos de diseño, bañadores, ... Todo parece poco para adornar a una "mujer explosiva" (recuerdas la película, un ordenador, un chica y Boom) a todos nos gustaría que un día saltará de nuestras pantallas y cayera en nuestros brazos... ¡No dejéis de soñar!



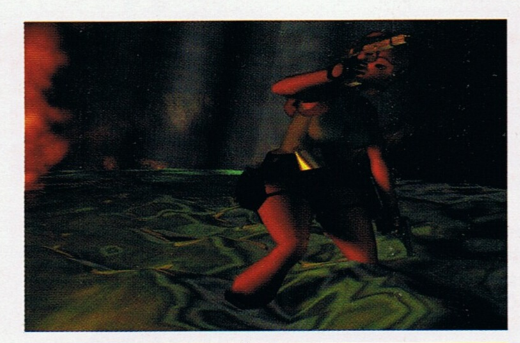
Tanto bajo el agua...



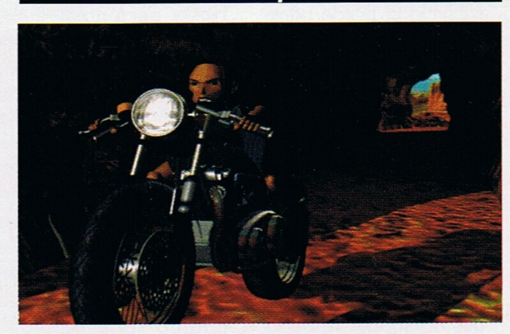
...como en las alturas...

VESTIDA PARA MATAR


Lara Croft enamora a todo aquel que la contempla.


Lara soporta inundaciones.


Lara descubre tesoros perdidos.


Y conduce su Harley con fiereza.

femenina. Conformándonos con encarnar siempre a tipos duros y peludos, atiborrados de esteroides hasta las cejas, al estilo ***Duke Nukem*** (máximo exponente del síndrome "simio descerebrado" que afecta a los videojuegos actuales), que armados hasta los dientes con unas "pistolas" de impresión, se dedican a liarse a tiros con los alienígenas más festivaleros que puedas imaginar, a los que patean, machacan y aplastaban hasta decir basta. Eso obviando sus más secretos vicios: mear y silbar en los orinarios públicos y canturrear en los bares de strip-tease, *¡no comment!*

En definitiva, una chica intrépida y de armas tomar (a juzgar por el par de Magnum que empuña...)

Con esto, no queremos afirmar de forma rotunda que no nos guste este tipo de juegos, pero hay que reconocer que todo tiene un límite. Pero calma; al fin, y gracias a Lara, podríamos hacer lo mismo (menos lo de mear y canturrear, por supuesto) pero con el atractivo y sensual estilo que imprime esta chica en todas sus acciones. Todo un soplo de aire fresco.

Así pues, todos a una: ¡**Abajo** los tipos peludos y los aliens horripilantes! ¡**Arriba** las caderas sensuales y los pechos turgentes! ¡**Viva** lo exótico y aventurero!

GIRLS´ POWER

Hasta aquí todo bien; el juego prometía bastante y todos esperábamos a que tocara la calle para poder comprobar las "habilidades" de Lara personalmente. Pero, quién lo iba a decir, "Tomb Raider" se iba a convertir en el **Superéxito del 97**, y es que los números asustan: más de 1 millón de unidades vendidas en todo el mundo, conversiones a la mayoría de formatos del mercado, portada en todas las publicaciones de prestigio, clubes de fans, paginas web dedicadas,... (el sueño de cualquier sacrificado grupo desarrollador de videojuegos).

Lo gracioso del asunto es que los primeros asombrados del éxito de "Tomb Raider" han sido sus creadores que, en lugar de quedarse abrumados por la fama alcanzada, no se han dormido en los laureles y ya están puliendo los últimos detalles de la segunda parte de "Tomb Raider" (Bien por ellos). Ahora, Lara Croft es más conocida que las Spice Girl y, al igual que ellas, abandera el movimiento del "poder femenino" en los videojuegos.

Como es de esperar, en estos meses venideros en los que se avecinan grandes lanzamientos de cara a las navidades, por suerte o por desgracia, nos veremos saturados de clones de Tomb Raider (a excepción de la segunda parte de las aventuras de Lara, de la que hablaremos largo y tendido) al igual que ha ido pasando con la mayoría de éxitos de ventas como Doom, WarCraft, C&C,... Esperemos por el bien de todos los aficionados que, aunque clones, posean algún toque de originalidad. De cualquier forma no tendremos que esperar mucho para volver a disfrutar de los placeres de la vida junto a nuestra aventurera favorita. ✦

¡EXCLUSIVA!

PASOS PARA CONVERTIRSE EN EL NOVIO DE LARA CROFT



Los redactores de Game Over, expertos en las artes amatorias y colegas de toda la vida de Cupido, en un alarde de gratitud hacia vosotros, sufridos lectores de sus artículos, os ofrecen los 10 pasos para convertirse en el novio de Lara Croft.

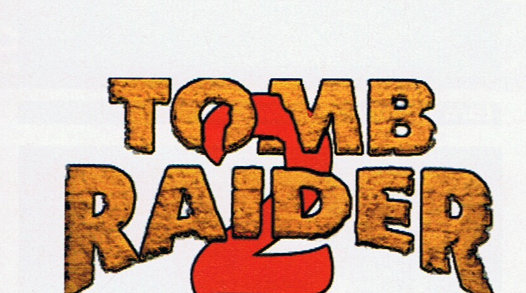
Paso 1: Tener conocimientos superiores de arqueología, espeleología y civilizaciones antiguas. O bien comprar los fascículos "Arqueólogo en 5 días".
Paso 2: Tener un físico de impresión, así como dominar varias artes marciales,... Pero si lo prefieres con unas pesas de 5 kilos y mucho empeño, tal vez la consigas.
Paso 3: Conseguir coronar las cimas más altas del planeta y hacerlo en solitario. O si no tienes una montaña a mano escalar 1000 tapias de jardín.
Paso 4: Manejar con soltura todo tipo de armamento, ya sea ligero o pesado. Pero, tal vez, practicando un poco con pistolas de pintura a lo mejor cuela.
Paso 5: Dominar varios idiomas, y a ser posible algo de criptografía. Aunque siempre se podría volver a los fascículos en este otro caso.
Paso 6: Ser un experto gourmet y un gran catador de vinos. Aquí no creo que el kalimotxo o los bocadillos de calamares os ayuden mucho.
Paso 7: Por supuesto, ser un perfecto caballero y poseer unos modales refinados, a lo James Bond vamos. Esperemos que al menos no piséis los pies al bailar.
Paso 8: Ser asquerosamente millonario y tener varias villas en Roma, Marsella y Porto Fino. Lo dicho, probar en la lotería, en las quinielas y, sobre todo, en el cuponazo millonario de los viernes.
Paso 9: Si cumples la primera parte de los anteriores requisitos, NO PROBLEM, ponte en contacto con los chicos de CORE y pídeles el teléfono de LARA.
Paso 10: Si cumples la segunda parte, chaval olvídate del asunto y búscate otra novia. Un consejo: si no puedes olvidar a LARA, dedícate a jugar a "Tomb Raider 2".

Desarrollador	Core Desing
Distribuidor	Proein
Género	Aventura 3D
Lanzamiento	Noviembre

AUTOR: JORGE ROSADO

¿Podrá soportarlo mi corazón?

TOMB RAIDER 2



Cuando alguien desarrolla un videojuego que roza la perfección suelen ocurrir tres cosas: una, que se convierta en un juego muy famoso; dos, que los creadores ganen muchos millones; y tres, que decidan hacer una segunda parte para hacerse más famosos aún y ganar muchos más millones de los que han ganado hasta ahora. Pues bien, los chicos de Core crearon Tomb Raider y rozaron la perfección. Por supuesto, ya tienen dispuesta la segunda parte.

Superar lo insuperable es una tarea muy ardua, pero para alguien que ya ha alcanzado la sublimidad puede parecerle algo muy sencillo. Una vez comentado esto, hay que señalar abiertamente que Tomb Raider 2 supera a su primera parte en casi todo. Pero antes de seguir tenemos que aclarar un aspecto importante: verdaderamente esta segunda parte no ofrecerá grandes novedades respecto a la primera, pero mejorará todas las características que hicieron grande a aquélla. De todas maneras, ¿para qué se iban a arriesgar cambiando una ecuación que tantos beneficios les ha reportado?

ENGINE 3D MEJORADO

En Tomb Raider 2 vamos a disfrutar de un engine 3D mejorado, sin problemas de corrección de perspectiva en las texturas, ni fallos del clipping en las paredes. Se ha optimizado el motor para que pueda mover más polígonos por segundo, y se ha aprovechado este aumento de velocidad para presentar escenarios y personajes más complejos. Además, en las fotos se aprecia que la aplicación del sombreado *gouraud* se ha cuidado con más detalle, mientras que los volúmenes se definen y contrastan mejor que antes (Lara presenta más curvas que nunca, ¡Jum!) Un dato a tener en cuenta: según hemos podido saber parece ser que en esta versión Lara podrá romper cristalera ¿...?

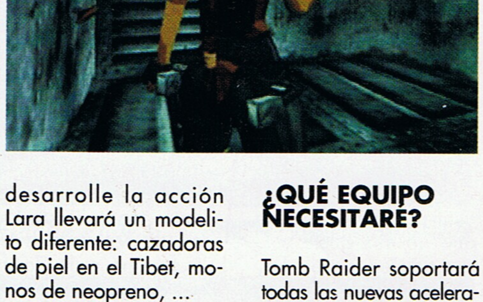
LA DAGA DE XIAN

En esta ocasión Lara, cual Indiana Jones, intentará recuperar la Daga de Xian, una antigua reliquia perdida en el tiempo. Este puñal fue el más preciado tesoro que tenía un emperador chino hasta que unos monjes lo robaron y lo guardaron, ni más ni menos, que en el interior de la muralla china. Pero Lara no es la única interesada en el arma; una mafia italiana llamada la *"Fiama Nera"* marcha tras la pista del tesoro mandarín. Por este motivo y siguiendo siempre el rastro de la famosa daga, Lara tendrá que recorrer diversos países y viajar a lo largo de varios continentes; la podremos ver en Italia o China, entre otros lugares, y se enfrentará a enemigos tan pintorescos como monjes tibetanos, guerreros chinos, mafiosos italianos, ...

En esta ocasión Lara, cual Indiana Jones, intentará recuperar la Daga de Xian, una antigua reliquia perdida en el tiempo

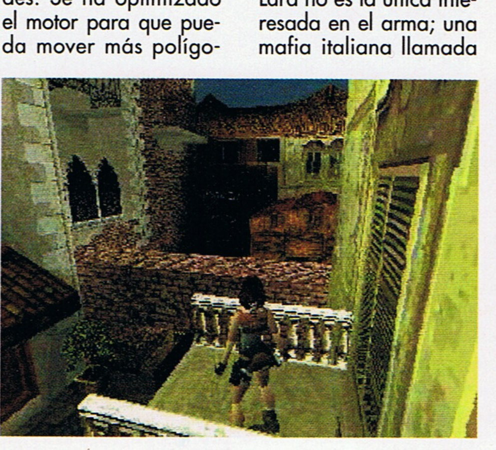
INVENTARIO PARA LARA

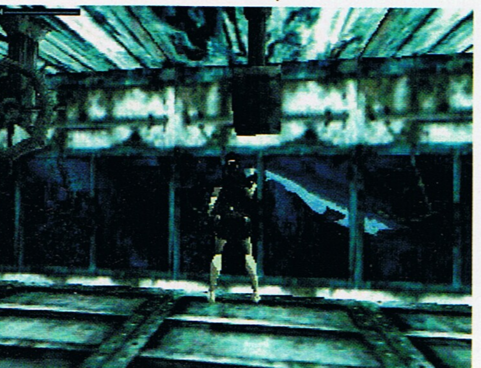
Disfrutaremos de nuevas y poderosas armas, pistolas de cañones recortados, lanzamisiles, fusiles submarinos, y dependiendo del escenario en el que se desarrolle la acción Lara llevará un modelito diferente: cazadoras de piel en el Tibet, monos de neopreno, ...



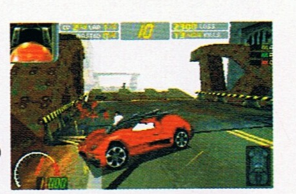
¿QUÉ EQUIPO NECESITARÉ?

Tomb Raider soportará todas las nuevas aceleradoras 3D, a parte de las Direct3D, por supuesto. Los requisitos mínimos establecidos para poder disfrutar de las nuevas aventuras de nuestra más querida heroína son un Pentium 90, aunque se recomienda un Pentium 133 con acelerador 3D para saborear este juego a tope. Por cierto, está calentito, calentito ya que esperamos que salga en el mes de noviembre. ✦





SUMARIO

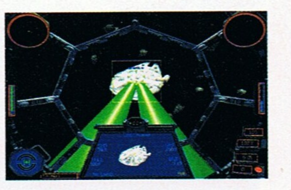

36 Carmageddon



38 Pandemonium




39 Blood



40 X-Wing vs Tie Figther



42 Extreme Assault



44 XCOM 3: Apocalypse


47 Reloaded


48 Dungeon Keeper


JUEZ Y JURADO SUMARIO

DESARROLLADOR	STAINLESS SW Y SCI
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	6.990 PTAS.

AUTOR: DAVID PARAJE

Muerte en las calles

CARMAGGEDON

"El juego de carreras más desagradable y anti-deportivo del mundo". Así de directos son los creadores del juego, así que si eres tierno, amigable y sobre todo buen conductor no leas este artículo o acabarás transformado.



Carne o pescado.

Dudábamos si esto era un arcade o un simulador de carreras hasta que lo vimos. No se lo que pensaréis vosotros pero, desde luego, es un juego que engancha más que otros que hemos podido ver hasta el momento. Ni que decir tiene que este juego no es aconsejable para personas sensibles, ya que es uno de los juegos más bestias, por no decir el más bestia del momento (y creo que no nos quedaríamos cortos). Por cierto, no os recuerda un poco a un juego llamado *Quarantine*? ¿No consistía la diversión en matar a los pobres e indefensos peatones?

EL PRIMER VISTAZO

Te levantas por la mañana y, tras una ducha fresquita, te colocas delante de tu amada computadora esperando matar y aplastar a una docena de peatones (es lo que tus amigos te han dicho). Pero, antes de que te des cuenta estás en una carretera, en la cola del pelotón y preparado para correr.

3, 2, 1, GO!! En menos de 1 minuto tienes ya los pelos de punta y no por atropellar a la gente, sino por lo incontrolable que resulta el coche. Si, al principio y hasta que le coges un poco de callo, manejar el coche es como intentar detener una masa de gelatina que viene directa a tu cara a 100 km/h. Después de un buen rato se puede empezar a disfrutar de este espeluznante juego, una espectacular disputa automovilística sin ningún tipo de reglas, a través de carreteras y calles llenas de hombres, mujeres, niños y tiernos ancianitos. Hay que ganar ¿no? ¡Pse!, pues dedícate a arrollarlos, aplastarlos, destrozarlos o reventarlos. En dos palabras, !im-presionante!; un juego que derrocha ternura y sensibilidad.

¿Os acordáis de la película MAD MAX, con aquellos coches con pinchos, hojas de cortar, etc.? Pues eso es lo que encontraremos en nuestro viaje. Un total de 25 contrincantes que tratarán de machacarnos a toda costa a través de 36 increíbles escenarios, distribuidos en cinco mundos. Una de las características más atractivas del juego es la libertad en la pista, ya que en ningún momento se limita la acción a un simple escenario (cuatro calles y se acabó). Cada uno de los escenarios es, digámoslo así, una ciudad (muchas calles, callejuelas, casas e incluso campos de fútbol) en la que hay unas avenidas principales, que forman el circuito en sí, y el resto de calles.

Un total de 25 contrincantes a través de 36 increíbles escenarios

Se puede jugar en pista, atajar por las calles más pequeñas o incluso jugar fuera de pista (sí, sí, por el campo, por debajo del agua o por las paredes). De esta manera, lejos de estar sujetos a la carretera, tenemos total libertad de movimientos y callejeando, callejeando, se pueden descubrir multitud de premios, laberintos, nuevos transeúntes y circuitos secretos. Entre los premios que podemos encontrar están:

- Tiempo Extra: Muy útil siempre.
- Super Turbo: Ejem, sin palabras.
- Coche de Granito: ¿Sabéis que el granito es muy duro?

LOS ENEMIGOS

Es lo mejor, con diferencia, del juego y lo que le hace más entretenido. En un juego donde los choques están a la orden del día y en el que si todos los contrarios quedan destrozados ganamos, no cabe la menor duda que si los oponentes son unos paquetes, el juego no tendría gracia ninguna. Para solucionar esto, los creadores han incluido una MALA LECHE, bueno, una inteligencia artificial, que deja atrás todas las demás. Es tan sencilla como que los contrincantes son capaces de recordar quién les ha golpeado, para así ir a por ellos y poder vengarse. Hay que tener mucha picardía para saber a quién golpear y cuándo o tendrás un competidor muy molesto durante el transcurso de la carrera.

Al final de cada carrera quien haya destrozado más coches, aplastado más vacas (que también hay) o atropellado más transeúntes obtendrá mayor número de puntos. ¡Ojo! No te piques con todos a la vez o lo tendrás muy, pero que muy crudo.









Armado hasta los dientes.

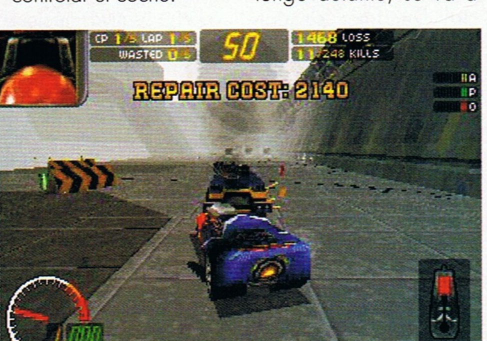








- Super Taller: Je, je. Se arregla el coche al 100%.
- Ruedas Grasientas: Muy gracioso para controlar el coche.

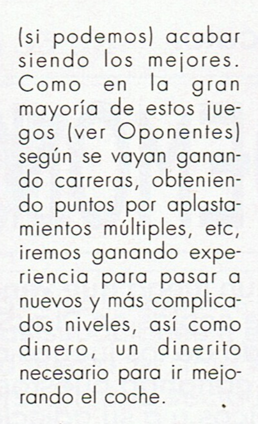


Cuidado con la policía.

- Gravedad Lunar: Prueba a chocarte.
- ... y, por supuesto, Bombitas.

EL JUEGO

Carmaggedon es una aventura lineal; empezamos los últimos para

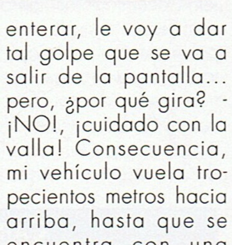


(si podemos) acabar siendo los mejores. Como en la gran mayoría de estos juegos (ver Oponentes) según se vayan ganando carreras, obteniendo puntos por aplastamientos múltiples, etc, iremos ganando experiencia para pasar a nuevos y más complicados niveles, así como dinero, un dinerito necesario para ir mejorando el coche.

Partimos con un nivel 99; si el circuito en el que queremos correr es superior o igual podremos correr. Es obligatorio hacer determinados puntos para pasar de nivel o tendremos que repetir circuitos. Según se aumente de nivel, también existe la posibilidad de cambiar de coche.

CARMAGGEDON ES ASI

A toda velocidad, le tengo delante, se va a



enterar, le voy a dar tal golpe que se va a salir de la pantalla... pero, ¿por qué gira? - ¡NO!, ¡cuidado con la valla! Consecuencia, mi vehículo vuela trescientos metros hacia arriba, hasta que se encuentra con una farola que, tras romperla, hace que mi coche gire otra vez y caiga de espaldas justo delante del 4X4 que utilizando su enorme pincho delantero me atraviesa. (Y eso que no llevaba la Gravedad Lunar, que si no directamente ni aparezco).

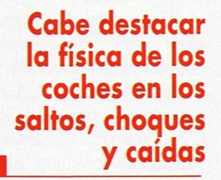


¡Yeeahhhh! ¡Puedo volar!.









Cabe destacar la física de los coches en los saltos, choques y caídas

Carmaggedon cuenta con un nivel gráfico 3D bastante bueno. Cabe destacar *muchísmo*, la física que tiene cada uno de los automóviles. No es lo típico que se chocan y siempre dan vuelta y media de campana (por ejemplo, como en el Equipo A) sino que se ajustan perfectamente al terreno u obstáculos que se pueda encontrar (si no os lo creéis, ved las fotos o jugar si podéis).



Bajo el agua es difícil conducir.

En lo que se refiere al sonido comentar que es muy gracioso oír el crujir de la gente, los chillidos y los gritos. Si podéis, mientras intentáis pilotar vuestro coche, fijaos en las caras que pone nuestro piloto (!son la leche!). Una vez cogida la habilidad el coche goza de una buena manejabilidad (con teclado) y dinamismo. IMPORTANTE: Cuando acabéis de jugar y salgáis a la calle, por favor tened piedad de los peatones. ✦



Vaya tablero de ajedrez.

Características	
Sistema mínimo	P90 8 MB
Sistema recomendado	P133 16 MB
Aceleradoras	No
Multiplayer	Si

Veredicto	
Tecnología	75%
Grafismo	85%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	85%

Condecorado

DESARROLLADOR	CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDOR	BMG
GÉNERO	PLATAFORMAS 3D
PRECIO	CONSULTAR

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

Estallido de color

PANDEMONIUM

Pandemonium, un juego que vendió un número considerable de copias en PlayStation, sale ahora al mercado de los juegos de PC para, poco a poco, ir ganando puestos gracias a sus excelentes gráficos y a su adicción.

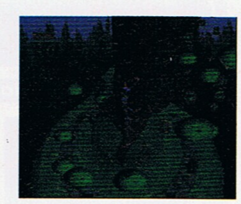
Lejos de ser una simple plataforma, Pandemonium es un juego con mucha acción. En vez de ser un 2D, como *Sonic the Hedgehog*, los niveles de Pandemonium son pseudo3D, gracias, fundamentalmente, a su cámara dinámica. El juego empieza ofreciéndonos la posibilidad de escoger entre dos personajes: Nikki y Fargus, cada cual con sus habilidades y características diferentes. Nikki puede saltar más, por ello resulta muy útil para saltar obstáculos, mientras que Fargus es mejor en la lucha contra sus enemigos. Podremos cambiar de personajes al principio de cada nivel, siendo esto fundamental para acabar dicho nivel de una manera más fácil.

En cuanto a los enemigos, en este juego son muchos y variados, (al final de cada nivel nos encontraremos con el jefe del nivel en el que estemos), y podríamos definirlos con una única palabra: ¡Increíbles! ya que serían capaces de comerse, incluso, al Rey Koopa del archiconocido Mario de un bocado; por poner un ejemplo se tragarían un enorme champiñón o una cosa grande y rosa con un martillo gigante.

EL INTRINGULIS

Con un total de 18 niveles y tres jefes, a lo largo del juego podremos pasar por verdes praderas, oscuras cavernas, pueblos e incluso castillos.

Como ya hemos comentado con anterioridad, el juego nos muestra a Nikki y a Fargus, los dos personajes principales entre los que podéis elegir al principio de cada nivel para comenzar a jugar. Cada uno de ellos tiene diferentes cualidades y habilidades y debéis estar muy seguros a la hora de elegir al personaje idóneo o lo vais a tener muy complicado cuando intentéis finalizar dicho nivel. Nuestra misión será, tan solo, sobrevivir a lo largo del nivel; ni más, ni menos. ¿Interesante, verdad? Para ayudarnos en nuestra singular aventura podremos hacernos con monedas de diferentes colores, así como con corazones que nos serán de gran utilidad a través de nuestra particular odisea.





¿CÁMARA O TORTURA?

A estas alturas os preguntaréis, ¿por qué se habla ahora de cámara o tortura? ¿Existe a lo largo del juego algún método inquisitorial ?, ¿Me van a aplicar el potro de tortura? No temas, la respuesta es muy sencilla. Mientras que el juego es esencialmente una plataforma 2D, Cristal Dynamic ha apostado por usar una revolucionaria cámara loca. Loca porque presenta el juego como si fuera un auténtico 3D cambiando la perspectiva cada dos por tres (seis), y así dar la impresión de un ambiente amplio y más grande, tomando al jugador como centro de la vista, para así, darnos la mayor manejabilidad posible. La idea de Cristal Dynamic es muy buena: tomamos el estilo de un juego antiguo (por poner un ejemplo *Lemmings*), miramos qué es lo que se lleva actualmente (3D, 3D, 3D) e intentamos juntarlo. ¿Fácil o Difícil?

Un puente muy lejano (ahora en 2D 1/2).

Como comenta Scott Steinberg, Vicepresidente de marketing de Crystal Dynamic: "Pandemonium funcionará bien en equipos que no posean tarjetas aceleradoras, pero nos hemos tomado tiempo en preparar y utilizar todas las ventajas que nos dan los chipset 3Dfx. Cristal Dynamics cree firmemente que el papel de las tarjetas aceleradoras seguirá creciendo y permitirá crear cada vez mejores juegos 3D".

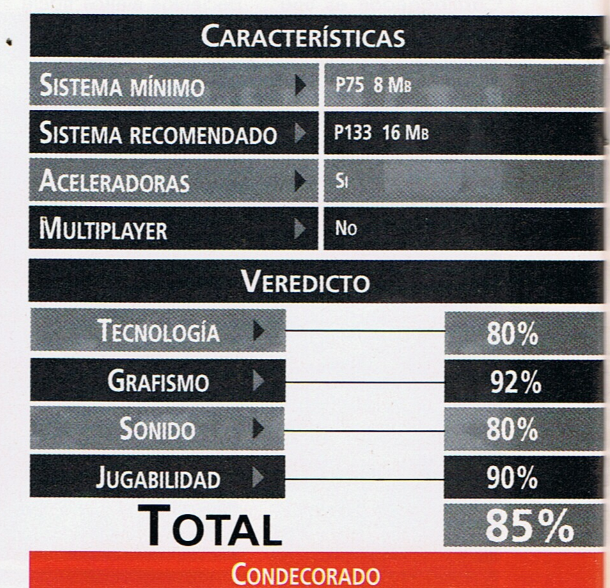
CONCLUSIÓN

El juego resulta divertido, jugable y gráficamente estupendo. En una palabra *enorme,* casi tanto como los enemigos finales. Se trata de un juego muy original ya que aunque todos los personajes, así como los escenarios sean 3D, nuestro personaje solamente se mueve en 2D. Un juego distinguido entre los arcades 3D, gracias a su cámara dinámica. Por ello, Pandemonium será una excelente contribución a vuestra librería de juegos. ✦

Pandemonium2

Disfruta con Nikki, Fargus y Sid en sus locas aventuras, a través de nuevos mundos y sus nuevos enemigos.

Características:
Jugadores mejorados y con nuevos movimientos: disparos, escalada, natación, etc.
Fargus tendrá nuevos ataques.
Nuevos niveles, nuevas experiencias.
Cámara dinámica mejorada.
Increíble y cañera techno-jungle banda sonora.
Bonus y áreas secretas y muchos ítems que coger.
¡Disponible este mes de octubre para PlayStation y PC Cd-Rom!
Visítalo en http:\\www.crystald.com



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P75 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133 16 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	92%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	85%

CONDECORADO

Duke Nukem 33 1/3

BLOOD

DESARROLLADOR	MONOLITH STUDIOS
DISTRIBUIDOR	GT INTERACTIVE
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	6990 PTAS

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

En antiguos episodios habíamos visto a nuestro héroe en diversas situaciones y escenarios, el infierno, la edad media, el siglo XXI, etc. Ahora se encuentra inmerso en una secta maléfica, rodeado de cultistas, gárgolas, zombis, peces gigantes y sangrientos dioses, entre otros. Si es Duke Nukem 33 1/3 será por algo.



El nuevo juego está basado en el superconocido engine *Build*, creado por Ken Silverman, y ha dado vida al genial *Duke Nukem 3D*. En esta ocasión, *Build* ha sido mejorado para adaptarlo a los tiempos que corren, permitiendo, aparte de otras muchas excelencias, un entorno 3D real con habitaciones sobre habitaciones y puentes, sombras generadas en tiempo real, múltiples colores de luz, y cómo no, gráficos SVGA entre otras cosas. Y así es como ha nacido *Blood*. Pero, ¿qué se puede decir sobre Blood? Podría ser descrito como la versión más salvaje y sangrienta de *Duke Nukem*, donde nuestro objetivo principal es, por supuesto, dejar sin cabeza a todo bicho viviente que se nos ponga por delante; el personaje principal, el elegido, en esta versión se llama Caleb, la reencarnación de Leather Face, un tipo muy sanguinario y en busca de venganza.



Blood es un juego muy sangriento, (de ahí su nombre, si no se llamaría Flowers); en cuanto te pongas a jugar con él te verás sumergido en múltiples e inagotables chorros de sangre que caerán por el cuello del enemigo que acabamos de acribillar o manarán de la cabeza, después de habernos hartado de darle patadas, del último bichejo despedazado por nuestra recortada. En definitiva, un buen arcade de 3D que nos hará pasar bastantes horas machacando enemigos. Para esto nuestro personaje cuenta con un tridente muy majo, un lanza-bengalas, pistolas, escopetas de simples y dobles cañones, dinamita, TnT o incluso con un aerosol y un zippo podremos crear un fabuloso lanzallamas. Los enemigos, sacados de cientos de películas de horror, son muy variados y entre ellos los más populares son los zombis y los cultistas.

Aunque cuenta con unos buenos escenarios, como ya hemos comentado, quizás lo mejor de todo sean los efectos de sonido. Gritos, aullidos y comentarios (¿por qué no?); destaca, por su realismo, una buena ambientación tétrica y multitud de comentarios del protagonista. Como muestra, un ejemplo: al comenzar el juego salimos del interior de una lápida y nuestro personaje, con voz de ultratumba, dice: *"I live again..."*. En lo que se refiere al vídeo reseñar la posibilidad de utilizar tarjeta SVGA, lo que dota al juego de buena calidad gráfica, sobre todo en el modo 800x600.

EL JUEGO

"Sangre y más sangre. Ellos prometieron muchas cosas. "La fe es la llave", *dijeron,* "la fe te enseñará el camino". *Y les creí porque quería creer. Pero la fe debe ser probada. Eso es lo que aprendí la primera vez que puse mis dedos alrededor del puño de la daga para demostrar mi devoción al Todopoderoso. Ellos no me habían hablado de El, pero habría muchas lecciones en las semanas sucesivas. Lecciones inimaginables. Y un nombre para llevar como una espina en mi conciencia, un nombre que nunca debería ser pronunciado en alto para que El no me oyera: TCHERNOBOG..."*

Esta es la historia en la que Blood nos introduce: un envolvente entorno de sectas maléficas y dioses sedientos de sangre.

El juego cuenta con 36 niveles estructurados en varios episodios, entre los que se pueden enumerar relatos basados en la nieve, en la revolución industrial, en escenarios propios de *Duke Nukem*, etc. Gracias a la calidad gráfica con la que cuenta podemos apreciar, en algunos episodios como aquellos que se desarrollan en la nieve, piscinas heladas donde caer, túneles de hielo para explorar, etc.

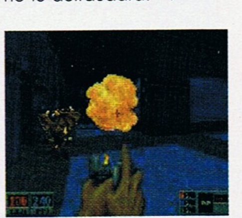


El juego en red es uno de los puntos fundamentales y, sin duda, más interesantes en un juego como Blood. Resulta siempre más divertido matar a tus amigos que a un puñado de supuestos "amigos". Blood tiene unos cuantos niveles especialmente diseñados para jugar en red llenos de armas, ítems y demás para que no perdamos el más mínimo interés de todo lo que sucede a nuestro alrededor. Otra serie de niveles tienen características especiales, como fuertes con cañones o incluso campos de fútbol. Para los adictos a este tipo de juegos, dígase aficionados a *Doom*, *Duke Nukem* o *Quake*, resultará muy fácil empezar a despedazar enemigos desde el primer momento, ya que el sistema de juego es similar, por no decir idéntico. Si no eres uno de estos arcade3D-adictos, no te preocupes, con un poco de práctica lo controlarás sin problemas.

COMENTARIO

Blood es un *Duke* sensiblemente mejorado, aunque sin llegar a rozar la originalidad. Esperemos, mientras tanto, que *Shadow Warrior*, que está a punto de ver la luz, nos de la oportunidad de dejarnos con la boca abierta.

Con todo esto hay que resaltar que Blood es bastante divertido, jugable (al menos un buen rato) y un poco difícil debido, fundamentalmente, a su arquitectura, su motor y sus sonidos. No es un juego que realmente se pueda comparar a *Quake*, pues aunque el ambiente en el que se desarrolla el juego resulte muy similar, *Quake* es un poquito divergente a todos los demás; sin embargo, a diferencia de otros juegos, como *Duke Nukem*, en Blood los balazos no van desapareciendo cuando se llega a un cierto número de ellos con lo que se consigue un efecto sorprendente. Pero si lo que buscas es un juego nuevo con el que echarte unas risas, machacar un par de cráneos amigos y dar salida a toda esa adrenalina que has acaparado durante la jornada, Blood no te defraudará. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P75 8MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	Si

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	75%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	76%

LIBRE DE CULPA



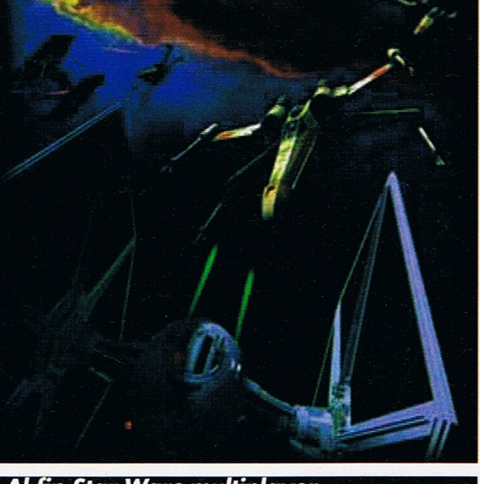
DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	COMBATE ESPACIAL
PRECIO	CONSULTAR

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes

X-WING VS TIE FIGHTER

Cuando recibimos la noticia de que Lucas iba a sacar el TIE-FIGHTER multijugador nos quedamos tan anonadados como Luke cuando supo que el del casco negro era su padre. Cuando recibimos el X-WING vs TIE FIGHTER, fresquito y en su caja, bueno...no os podéis imaginar la algarabía.



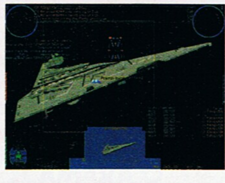
Al fin Star Wars multiplayer.

En la redacción somos todos unos fans empedernidos de "La Guerra de las Galaxias" y, algunos más que otros, unos trastornados y enfebrecidos jugadores de X-WING y de TIE FIGHTER. Se ha jugado con ellos hasta finalizarlos, incluso en modo de dificultad alta, y en el camino hemos acabado, también, con varios joysticks. Supongo que, para esta redacción, ambos suponen dos de los mejores juegos de acción jamás escritos y, sin duda, los mejores simuladores de batallas espaciales que existen. Desde luego, a un nivel técnico están algo anticuados: el X-WING se ejecutaba en un 386 y el TIE FIGHTER iba sobrado en un 486, siempre que no utilizaras la versión SVGA que acompañaba al TIE-FIGHTER CD Versión para Coleccionistas.

Olvidando X-WING, que ha quedado obsoleto tanto en tecnología como en concepto, pretendemos diseccionar TIE FIGHTER en un intento de comprender qué es lo que lo hace tan bueno: una máquina de vuelo increíblemente envolvente, una gran profundidad de juego, una línea de argumento absorbente y, por supuesto, que tiene a "La Guerra de las Galaxias" dentro. Completa. Nombrarlo y ahí está. ¡si hasta aparece el Halcón Milenario! Y Lord Vader, y el emperador Palpatine y... y... y el Halcón Milenario.

Pero después de tantas horas con él se llega a descubrir una espinita clavada en el corazón. Básicamente no podemos lanzar los mensajes de la película a nuestro WINGMAN. Bueno, poder sí podemos, pero es dudoso que la computadora nos haga caso, siquiera nos escuche. Todo lo más, podremos indicar a nuestros compañeros de vuelo un blanco y, si Dios nos asiste y les da la







gana, lo atacarán. Por otra parte, cuando estás detrás de un Y-WING observando sus vanos intentos de esquivar tus ráfagas de muerte luminosa, bueno, sientes como necesidad de nuevos adversarios (unos que no tarden tres segundos en reaccionar).

Pero ahora viene lo bueno: ¡ésta es tu oportunidad!

EN RED

Sí. Habéis leído bien. El X-WING vs TIE FIGHTER es básicamente el TIE FIGHTER pero, en esta ocasión, preparado para que hasta ocho personas compartan la emoción de un combate espacial, tanto en el bando de la Alianza Rebelde (¡bieeeeeen!), como en el Imperial (¡buuuuuuh!). Pero, sin duda, la palabra clave es 'en red'. Es cierto que se puede jugar a través de un módem, o un módem nulo,(aunque sólo dos personas) y que también se puede jugar a través de Internet pero, estando como estamos en España, olvídalo, además, sólo podrían hacerlo cuatro personas.

Por eso, para sacarle partido al juego vas a necesitar la red de tu oficina o algo parecido. Así que, si no tienes un jefe comprensivo, vete pidiéndole una LAN a los Reyes Magos, ¡ah! y siete u ocho joysticks. Pero si, como casi todo el mundo, no tienes acceso más o menos legal a una red de ordenadores, olvídate, y si, por el contrario, tienes acceso a una pero no son máquinas potentes podrás jugar como en las repeticiones de las mejores jugadas del partido, es decir, en SlowMotion™. Porque,

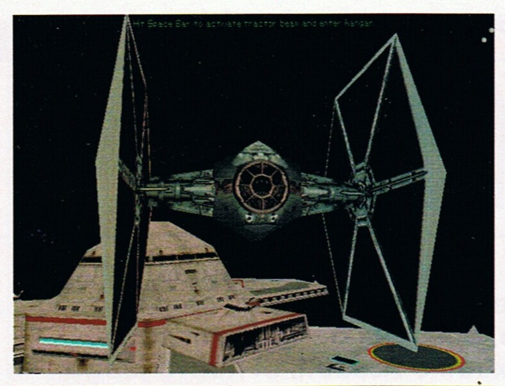
Existen varios modos de juego: práctica, melé, torneo, combate y batalla

si el TIE FIGHTER corría alegremente en tu 486, el X-WingVsTieFighter necesitará un Pentium 133 y 16 Mb de RAM para conseguir una velocidad aceptable (eso con un nivel de detalle gráfico normalito). Aunque si lo quieres son las bondades de 64k colores en 640x400 vas a necesitar algo más. Pero no sufras; si tienes una nómina considerable o tus padres te creen merecedor de todos tus caprichos tendrás el placer de jugar tú y hasta siete amigos con esta pequeña maravilla. Cuatro con los Rebeldes y cuatro con el Imperio como máximo.

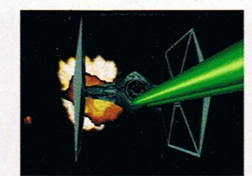
En la nueva versión existen varios modos de juego: práctica, melé, torneo, combate y batalla. Las misiones de práctica son eso, de práctica. Te servirán para aprender lo básico del juego y poco más. Las melés son combates sin más donde lo importante es acabar con todos los contrarios que puedas en una serie de posibles escenarios. Los torneos son una serie de pruebas en las que debes tratar de ser el mejor piloto desde Luke Skywalker. Los combates son las típicas misiones conocidas por todos los jugadores de TIE FIGHTER: escolta a éste, acaba con aquél, captura a este otro, tráele un sandwich al emperador, etc. Y, finalmente, las batallas son para aquellos sadomaso-



A-Wing apunto de colisionar con asteroide.

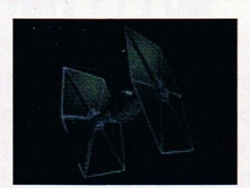


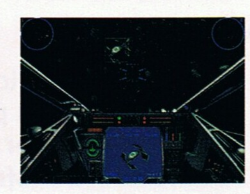
Majestuoso Tie Fighter con sus texturas.

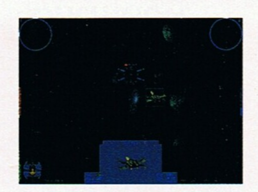












quistas sin ningún tipo de vida social que no tienen nada mejor que hacer que jugar al ordenador todo el día con los amigos (es un decir). O sea, entre tres y siete combates encadenados. A ver quién suma más puntos. O quién se muere pegado al joystick.

PERO...

Bueno, sí. Hay un pero. Supongo que lo habréis adivinado al ver la puntuación (tú, si tú, que siempre miras la puntuación antes de leerte el artículo). Básicamente resulta que el juego pierde muchos puntos en comparación con su predecesor y a pesar de que es un juego multiusuario y que no pretende ser otra cosa, al hacerlo así elimina varias de las características que hicieron de TIE FIGHTER un éxito.

Por ejemplo, no existe línea argumental, es decir, las misiones resultan inconexas y, en realidad, hay poco sentido de una meta o propósito. En modo de 1 jugador es una pérdida de tiempo, pues aunque los gráficos son mejores y el sonido también, el TIE-FIGHTER es mucho más absorbente. Por otro lado, y quizá más importante, es que los combates algo complejos son un completo caos. Ahora cuando consultas el mapa la acción no se detiene, de manera que no tienes tiempo para planificar nada. Toda la profundidad táctica de los combates se pierde.

El combate en el XWingVsTieFighter es mucho más dinámico, yo diría que demasiado.

Se trata de un juego excelente y, sin duda, uno de los mejores arcades multijugador disponibles

Las naves manejadas por el ordenador presentan una puntería demencial y parece que la velocidad a la que se desplazan los láser ha sido aumentada, de modo que si te dispara alguien a menos de 0.5 clicks, estás frito; por otro lado los escudos de las naves (las que tienen, claro) parecen hechos de papel de fumar, y el blindaje de corcho. !Trata de sobrevivir en un Z-95 o en un A-WING a enemigos armados con misiles avanzados!

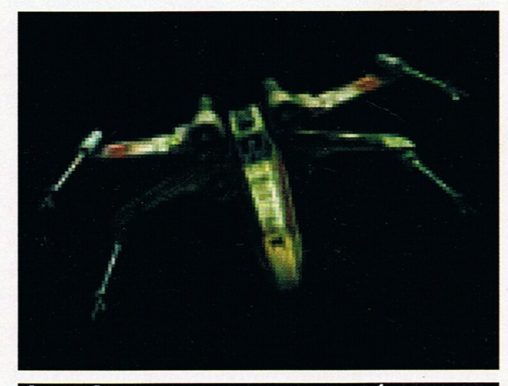
Pero no malinterpretéis estas líneas. Se trata de un juego excelente y, sin duda, uno de los mejores arcades multijugador disponibles. Pero si quieres jugar tú solo, vete pensando en cualquier otra cosa y olvídate de comprar el XWingVsTieFighter. En un intento de traernos lo que habíamos pedido, TIE FIGHTER multijugador, LucasArts parece haberse olvidado que hay gente sin ocho ordenadores por ahí. ✦

LAS NAVES SON LAS PROTAGONISTAS

Hay un montón de naves a nuestra disposición: cuatro por parte de los rebeldes y cinco por parte del Imperio. Todas tienen sus características propias, que vienen muy bien explicadas en el juego, pero, para los muy vagos, he aquí algunas pistas.

Los rebeldes:
X-WING: siempre quise llevar uno. La nave por excelencia de los Rebeldes (y de Luke). Buena velocidad, buena maniobrabilidad y buena potencia de fuego con sus cuatro láser. ¡Lástima que los escudos sean un poco endebles!
Y-WING: más lento que una devolución de impuestos y más blindado que el contrato de Denilson. Dentro serás un blanco fácil, pero al menos puedes resistir el impacto de un misil avanzado. Muy buena cadencia de fuego y un montón de misiles.
A-WING: realmente maniobrable y muy rápida, con poca potencia de fuego pero una buena carga de misiles de concusión. Pero si te atiza un misil eres historia.
Z-95: el abuelete de los cazas espaciales, el seiscientos de las flotas del cinturón exterior. Tienes escudos, pero para lo que te van a servir... Mediocre velocidad y bastante manejable.

El Imperio:
TIE-FIGHTER: un consejo, si ves el indicador rojo de que te están disparando, dale al joystick todo lo que dé de sí. No lleva escudos y la carrocería es de papel de fumar. Además, sólo llevas dos láser. ¡Cómo se nota que al Imperio le importa un comino la vida humana!
TIE-INTERCEPTOR: más rápido y manejable que el TIE FIGHTER y con una potencia de fuego muy mejorada; sigues sin escudos y con poca carrocería, así que a esquivar como un loco.
TIE-BOMBER: esta vez no sólo estás sin escudos, sino que además eres lento y poco maniobrable. Una gozada, ¿no? En grupos y armados con cohetes pueden acabar con cualquier nave capital. Y como al Imperio le sobran, ¡hala! a desperdiciar.
ASSAULT GUNBOAT: este es el Y-WING del imperio. Grande y lenta es un blanco fácil para cualquier otro caza. Como el Y-WING, tus escudos son gruesos (en realidad, los mayores) y tu blindaje más. Pero giras más lento que una peonza cuadrada.
TIE-ADVANCED: la joya de la flota imperial. Tan maniobrable como los pequeños TIE pero esta vez con escudos. No te harán sobrevivir al impacto de un misil avanzado, pero algo es algo. Además llevas misiles y una muy buena cadencia de fuego.



LucasArts se supera una vez más.

Características	
Sistema mínimo	P100 16 Mb
Sistema recomendado	P166 32 Mb
Aceleradoras	No
Multiplayer	Sí (o qué creíais)

Veredicto	
Tecnología	78%
Grafismo	82%
Sonido	82%
Jugabilidad	92%
Total	85%

Condecorado

DESARROLLADOR	BLUE BYTE
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	CONSULTAR

AUTOR: LETICIA KRAHE

Los helicópteros vuelan, los tanques no.

EXTREME ASSAULT



Después de pilotar un F22, un F18 o incluso un EuroFighter 2000 me plantearon pilotar un helicóptero. No estaba muy seguro de lo que iba a tener entre manos, pero, después de varios minutos, comencé a disfrutar muchísimo. Extreme Assault, el nuevo juego de acción de Blue Byte, me puso el corazón a cien. Una buena historia y un total de 50 misiones (compactadas en 6 operaciones o campañas) hacen de Extreme Assault un juego interesante.

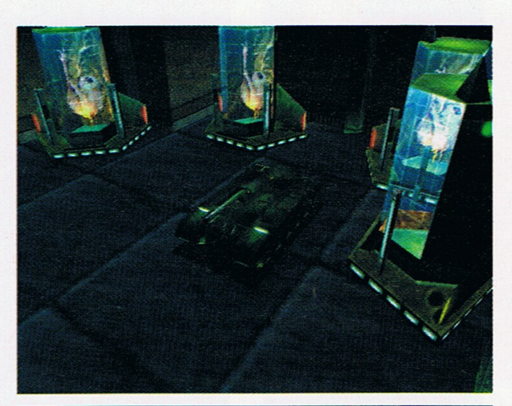
El juego comienza con una breve introducción de nuestro vehículo de ataque (el Sioux AH-23, cuya tecnología está a unos cuantos años luz), relatada por un comandante. Se te va a informar que se está desarrollando una actividad militar no autorizada en la zona y tú has sido enviado a investigarla. Momentos después, salta la alarma y la base es atacada por dos aviones enemigos. ¡Sal y machácalos!

Así comienza nuestra aventura. Estos dos helicópteros no van a ser más que carne de cañón y, una vez derribados, nos darán el primer *power-up*. Cada vez que acabes una misión, tendrás que indagar en el área en busca de nuevos *power-ups*, áreas secretas o bien pulsar F12 para pasar a la siguiente misión.

Nuestros objetivos variarán muy a menudo: vas a tener que estar buscando y destruyendo todo lo que se te pone por delante, hasta ir a rescatar rehenes. Incluso tendrás que encontrar a los aliens escondidos en las montañas, o luchar con los jefes de cada campaña.

ABRÓCHENSE LOS CINTURONES

Al principio del juego te dan a elegir entre 4 niveles diferentes de dificultad, aunque solamente dos se pueden considerar realmente niveles, ya que tanto en el nivel *Fácil* como en el *Medio* no nos dejarán jugar todos los niveles. Cuando alcanzamos el final del *Area 2* volvemos a empezar otra vez, con lo que tenemos que pasar por los 18 niveles anteriores pero en un escalafón superior. Es cuestión de práctica, pero no resulta muy divertido.



E.A. cuenta con texturas traslúcidas.

Las misiones han sido tan bien detalladas que todos los elementos parecen reales

Aún así el juego está muy bien; tenemos a lo largo de nuestra peculiar aventura una serie de vidas con las que contamos para pasar de valor. Una de las ventajas es que podemos salvar la partida en cualquier parte del nivel y continuar en dicho sitio. Los niveles no son muy largos, por lo que con perseverancia, destreza y, por qué no, mucha suerte acabaremos con todos ellos.

Cada vez que comenzamos un nuevo nivel, lo hacemos con las mismas armas y escudos con los que acabamos la misión anterior, así pues tu futuro éxito depende, en gran medida, de cómo lleves tu pasado. Si crees que es imposible acabar el nivel X con tus escudos, o no te ha terminado de gustar la última misión, siempre puedes cargar la anterior y volver a ella para jugarla mucho mejor.



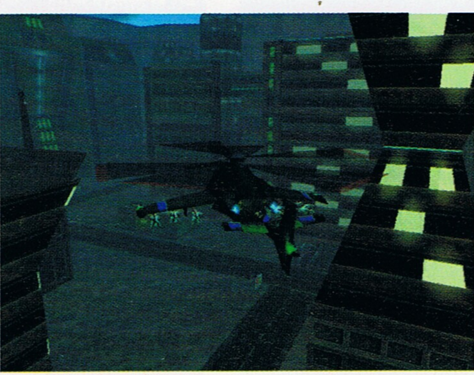
Los disparos son poligonales.

Cuando empiezas en *Area 4* (justamente en la mitad del camino) nos encontramos con una novedad. Un vehículo diferente, el tanque T1, que tratará de darnos una nueva perspectiva de las cosas, pero aunque, aparentemente, no tendrían nada que ver un helicóptero y un tanque, todas las armas, misiles y escudos son idénticos.

HELICÓPTERO O *PARATO*

Helicóptero, por supuesto. Blue Byte nos ha sorprendido con una calidad gráfica increíble, unas áreas perfectas en 3D, sin la necesidad de una tarjeta aceleradora 3D. Aunque esto es cierto, hay una enorme diferencia entre jugar con y sin ella. Sin tarjeta supone estar en un juego más lento, más pesado y muy pixelado. Incluso en baja resolución (320X200 256) y un P133 no se consigue una buena velocidad. El juego está optimizado para MMX; posiblemente con un P233 MMX vaya bastante bien, aunque con el auge de las tarjetas aceleradoras, más vale comprarse una.

La versión con aceleradora 3Dfx es muy suave, gráficos SVGA, nada de pixelación (aunque te acerques muchísimo), objetos 3D muy detallados, sombreado Gouraud, 16 bits de color, etc.



La niebla mejora la ambientación.



Las explosiones son buenas pero no perfectas.



Las misiones han sido tan bien detalladas que todos los elementos parecen reales. Las ciudades tienen pequeñas construcciones, plazas e incluso una iglesia con un el reloj de la torre, como las de verdad. En el escenario de la jungla, dispararemos a través de árboles y vides, y entraremos hasta en una mina. Otras áreas nos mostrarán volcanes en erupción y muchas más sorpresas.

Contamos, además, con numerosas vistas de nuestro helicóptero y son increíbles. Pulsando las teclas apropiadas podemos verlo desde la derecha, izquierda, arriba, abajo, detrás, es decir, desde un sinfín de perspectivas, por lo que todas estas posibilidades nos dan la oportunidad de explorar la totalidad del terreno en el que nos encontramos (cuevas incluidas).

Una ciudad o un escenario abierto, cualquiera es bueno para derribar a tus enemigos

Los efectos de sonido son, ante todo, profesionales. Explosiones, láseres y hasta la voz de una computadora que nos informa del estado del helicóptero y los *power-ups* obtenidos.

MULTIPLAYER

Pero, sin duda, la gran sorpresa de Extreme Assault es el tema de multijugador. Parecía no tener demasiada gracia pero un total de cuatro jugadores en cuatro escenarios muy bien estructurados hacen de él un juego muy divertido. Una ciudad o un escenario abierto, cualquiera de ellos es bueno para derribar a tus enemigos. Aunque lo más divertido es jugar 2 contra 2, aplicar estrategias y ganar, ¡por supuesto!
También te brinda la posibilidad de jugar en Internet y, en contra de lo que podemos pensar, no va demasiado despacio; pero, ante tanta virtud, ha surgido un problema y es que los programadores de Extreme Assault se han dejado un pequeño *bug* en el camino: sólo podremos jugar en red si somos exactamente cuatro jugadores, y como no haya un *chat* antes esto es un poco difícil.

CONCLUSIÓN

Extreme Assault es una auténtica pasada. Mucha acción combinada con unos gráficos increíbles. Así que, ya sabes. Si te has portado lo suficientemente bien como para conseguir un regalito de tus papis, pídeles este juego: ¡ni tú ni ellos os arrepentiréis! ✦

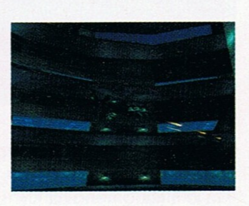


Múltiples cámaras detallarán al helicóptero.



Las luces volumétricas dan un gran resultado.



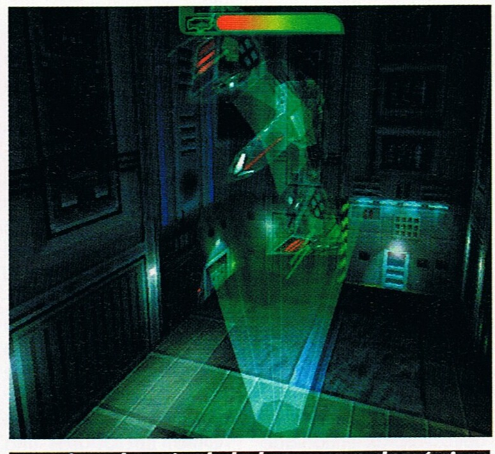


Enhanced

SWIV 3D



Todos conoceréis ya Swiv 3D, la conversión a 3D que realizara Sci durante el pasado año, de uno de los más famosos shoot-em up para 8 bits que existió: el fantástico SilkWorm. Un bonito arcade 3D en el que nosotros manejábamos un helicóptero (excesivamente pequeño para mi gusto) o un buggy, a través de un paisaje tridimensional al estilo Terminal Velocity, en pos de los enemigos de turno.
Pues ahora vuelve Swiv 3D con renovadas fuerzas pero distribuido por Interplay, en Estados Unidos. Esta versión mejorada presenta una lista de curiosas novedades: entre ellas nuevas misiones en el antiguo mundo alien, así como una mejora substancial de la calidad gráfica, soportando modos de alta resolución y las nuevas aceleradoras del mercado.
Este título mantiene una filosofía bastante similar a la de Extreme Assault (analizado en esta misma revista): dos vehículos a elegir (cambiando el jeep del SWIV por un transporte algo más contundente como un tanque), entornos 3D y varios etcéteras. En resumen, dos juegos con el mismo planteamiento y resolución pero con mayor espectacularidad en Extreme Assault, aunque hay quien piensa lo contrario.



Un ejemplo más de holograma volumétrico.

Características	
Sistema mínimo	P100 16 Mb
Sistema recomendado	P133 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multiplayer	Sí

Veredicto	
Tecnología	86%
Grafismo	93%
Sonido	84%
Jugabilidad	80%
Total	86%

Condecorado

Desarrollador	▶	Microprose
Distribuidor	▶	Proein
Género	▶	Estrategia
Precio	▶	Consultar

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

El fin de Mega Primus

X-COM: APOCALYPSE

Hace un tiempo, al autor de este artículo le abdujo un OVNI y, desde entonces, no puede parar de jugar al X-COM. Es una tontería y además es mentira, pero por algún lado hay que comenzar.


El básico soldado intergaláctico azul.






Un pequeño bastardo este de aquí.

Si en *X-COM 1: Enemy Unknown* debías enfrentarte a una amenaza ovni proveniente de Marte y en *X-COM 2: Terror from the Deep* la amenaza ovni provenía de las simas oceánicas, ahora, en *X-COM 3: Apocalypse* deberás enfrentarte a la amenaza ovni que provenie de otra dimensión. Hasta aquí pocas sorpresas.

Naturalmente si, como nosotros, eres uno de los pocos trastornados que babeaban de éxtasis con sus dos 'precuelas', estarás encantado de que te traigan más X-COM; pero si eres uno de los muchos herejes que opinaban que el combate táctico de las mismas era repetitivo, monótono y, debido a que estaba basado en turnos, masoquista, ¡enhorabuena! Porque ahora X-COM Apocalypse incluye la opción de realizar las misiones de combate táctico en tiempo real, y sin perder la complejidad y profundidad táctica de los anteriores X-COM. Pero no adelantemos acontecimientos.

Para aquellos que no conozcan ni este programa ni ninguno de sus antecesores será necesaria una breve descripción de los mismos. Como habréis comprobado todo el tinglado gira en torno a una organización llamada X-COM, del inglés *eXtraterrestial COMbat unit*, fundada en 1998 para combatir la amenaza de unos ovnis que se estaban llevando vacas de los campos de Ohio, EEUU. Tras una intensa lucha y varios años de investigación, la organización logró descubrir que no sólo no querían las vacas para hacer una parrillada, sino que su último objetivo era una parrillada de humanos. En plan cósmico, claro. Como no, a X-COM le tocó viajar a Marte y acabar con Cydonia, que era el origen de tanto platillo volante. Pero esto no fue el final, ya que, cuarenta años después, la organización tuvo que ser reformada tras la desaparición de numerosos buques y submarinos en el mar. De nuevo, X-COM logró poner fin a la amenaza de T'Leth, la ciudad alien sumergida, que surgió de las aguas sólo para autodestruirse.

En X-COM 3: *Apocalypse* debes enfrentarte a una amenaza OVNI proveniente de otra dimensión

Ahora, otros cuarenta años después el mundo está..., cómo definirlo, un *poquito* cambiado. La mayor parte de la población del planeta se ha largado a las colonias exteriores y ahora, sobre la superficie de nuestra querida Tierra, sólo queda la supermoderna Mega Primus, una ciudad diseñada para ser autosuficiente y resistir los embates del ecosistema destruido. Y ahora, esta utopía de edificios en plan Star Trek se ve amenazada, otra vez, por una miríada de alienígenas que, atravesando sus extrañas puertas interdimensionales de forma tetraédrica, han venido para no se sabe qué ruines propósitos.

DE QUÉ VA ESTO

Para todos los que no conozcan ni la primera ni la segunda versión de X-COM vamos a describirles brevemente la mecánica de juego. La acción estaba dividida en dos partes: una de administración de recursos y localización de objetivos y otra de combate táctico. La primera estaba basada en una reproducción rotable del planeta donde debías crear, mantener y defender bases de XCOM. En las bases tenías que construir numerosas estructuras: laboratorios, talleres, almacenes, espacio para tus agentes, etc.

En los laboratorios era donde desarrollabas todas las investigaciones respecto a los alienígenas, tanto para saber más acerca de a lo que te enfrentabas, como para descubrir un nuevo equipo que, fabricado en tus talleres, pudiera ser utilizado por tus hombres para darles más oportunidades de sobrevivir y acabar con la escoria extraterrestre (armas, armaduras, sensores de movimiento, etc.) También las bases daban cabida a ciertos vehículos que eran necesarios para enfrentarse a los ovnis, como cazas y transportes.

Cuando en el mapa mundial aparecía un contacto ovni, ¡hala! a derribarlo con uno de tus cazas. Si el ovni no era destruido o si se posaba en el suelo podías mandar un transporte con tropas a investigar. Y es aquí donde entra en acción la segunda parte del juego.

Se trata, sin duda, de la mejor simulación de combate táctico realizada nunca para ordenador. Basado en turnos, eso sí, debías guiar a tus hombres a través de ciudades, campos y otros extraños escenarios en su







misión de inhabilitar a los alienígenas para poder recuperar sus cuerpos y equipo, necesarios para tus investigaciones, con todo tipo de armas a tu disposición así como la posibilidad de utilizar un sinfín de estrategias distintas, combinaciones de fuego y muchas cosas más. El resultado: un diez.



Un arma alien.

¡QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO!

En *X-COM: Apocalypse* se ha abandonado la vista mundial para concentrarnos en una ciudad, Mega Primus, con lo que la parte de administración de recursos ocurre enteramente aquí. También tienes una serie de bases que mantener y puedes y debes construir más, pues con la base inicial únicamente no llegarás lejos.

Ahora existen dos tipos de laboratorios: cuánticos y biológicos, para los que tendrás que reclutar dos tipos distintos de científicos. Además, necesitarás ingenieros para tu taller, donde puedes fabricar aquellas cosas que tus científicos vayan desarrollando. Como siempre, también necesitarás espacio para tus soldados, que ahora necesitan un gimnasio donde ejercitar sus músculos y otro gimnasio psíquico donde entrenar sus habilidades psiónicas.

Y una enfermería, y un lugar para reparar tus vehículos, y almacenes, y... ¿lo vais cogiendo? La cosa se complica por el hecho que, en lugar de existir una infinita cantidad de suministros, ahora sólo podrás comprar aquello que exista en el mercado y esto incluye a tus científicos, ingenieros y soldados. ¡Es una castaña! porque es muy posible que te quedes sin munición para tu arma favorita, o sin granadas, o que te resulte imposible equipar correctamente a un número de soldados adicionales. Como gran ventaja es posible contemplar las estadísticas de tus hombres antes de contratarlos, así que no tienes que preocuparte por contratar a alguien que luego resulte ser un paquete. Los científicos e ingenieros también tienen asignado un número de uno a cien que mide su eficiencia.

Un cambio fundamental que influirá mucho en el desarrollo del juego es la aparición de la diplomacia como parte integral de X-COM. Si antes el mundo se dividía en países, cada uno de los cuales te asignaba una cantidad de dinero para tu financiación, Mega Primus está dividida en corporaciones, un porrón de ellas. La más importante es el Senado ya que es el que financiará la organización por entero.

Otras organizaciones son: Megapol, la policía, Marsec, los exploradores de la tecnología de las pasadas guerras extraterrestres, el Culto de Sirio, una organización secretista y pro-alien, Osiron, Psyke y Diablo, organizaciones ilegales, etc. Los alienígenas tratarán de infiltrase en todas las organizaciones y tu misión es impedirlo. Por ello, si una organización cae en sus manos, prepárate, porque a partir de entonces esa organización te será hostil y, si es la organización que te provee de algo, como Marsec, Megapol o Energen (que te suministra Elerium para tus armas de plasma), te quedarás sin posibilidad de abastecerte de ello. ¡Adivina que ocurrirá si ocupan el Senado! Por otra parte, las organizaciones también se pueden mosquear contigo si te dedicas a hacer registros innecesarios en sus inmuebles o si asaltas directamente alguno de ellos.

Es posible mejorar las relaciones con una organización ofreciéndoles un beneficio económico, es decir, soltando unos talegos. Unas te lo pedirán de *motu propio* si lo creen conveniente, mientras que otras atacarán tus bases directamente.

Pero el gran cambio se produce en las misiones tácticas. Tendrás varios tipos al principio que irán aumentando según avances en el juego: investigar un avistamiento de un alien en un edificio, investigar un edificio donde sospechas que hay presencia alienígena, asaltos a edificios como represalia contra una organización o para conseguir fondos con el equipo que captures, investigar ovnis derribados y, si se da el caso, misiones de defensa de una de tus bases.

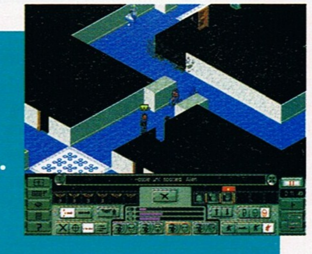
En el desarrollo de X-COM 3, influirá mucho la aparición de la diplomacia

Una vez armados podrás mandar a tus hombres a la acción de varias maneras: en vehículos voladores, terrestres o, si te apetece, andando. Una vez allí se te pedirá que organices a tus hombres en grupos (un total de seis grupos con hasta seis agentes por grupo, aunque no utilizarás más de diez o doce hombres por misión) y después elegir si el combate lo quieres realizar por turnos o (¡sorpresa!) en tiempo real. Y aquí es donde comienzan los cambios de verdad.

La máquina de combate táctico ha sido reescrita por completo y el resultado sólo puede ser tildado de magnífico. Te posibilita elegir entre jugar turno a turno o en modo de combate en tiempo real; instruir a tus hombres sobre la manera de disparar (disparo apuntado, espontáneo o fuego automático), la manera de moverse (andando, corriendo, arrastrándose o arrodillarse) y la manera de comportarse (agresivamente, normal o ser unos cobardes); puedes darles órdenes individuales o por grupos e indicarles qué formación adoptar.

Es una gozada verles buscar protección detrás de unas cajas, huir de explosiones y, en general, toda clase de maniobras por su cuenta cuando no les has dado instrucciones. Además puedes alterar el ritmo de paso del tiempo, desde pausa, para poder desarrollar tu estrategia y dar instrucciones a todos tus hombres con calma, pasando por lento, normal y rápido.

Si todo va bien acabarás realizando misiones



LA PSYQUE

Los poderes psíquicos son parte integral del juego. Cada agente posee tres características relacionadas con ellos: cuánta energía poseen para realizar ataques, cuál es un eficacia atacante y cuál es su eficacia defensora. Para realizarlos deberás tener un dispositivo especial en la mano y utilizarlo. Los cuatro ataques posibles son:

- **Controlar cuerpo: si tiene éxito podrás manejar al alien como si fuera uno de tus hombres. ¡Alienígenas disparando a alienígenas!**
- **Pánico: causará pánico en la unidad afectada, haciendo que se ponga a correr para todos lados, dispare indiscriminadamente o se quede quieta medio idiotizada.**
- **Paralizar: muy útil para inmovilizar a alienígenas y llevártelos vivos para el laboratorio. Para viviseccionarlos con un cuchillo de mantequilla. ¡Leeentamente!**
- **Investigar: te permite echarle un vistazo a las características de combate de la unidad objetivo. Muy útil para saber a lo que te enfrentas.**




Parece una tarta pero es un OVNI.



CÓMO LLEGAR A SER UN BUEN X-COMMANDER
(en seis cómodas lecciones)

Lo primero es mantener a tus chicos con vida. Ese es el principal objetivo de las misiones tácticas. Agrupa a tus hombres en escuadras de dos y procura siempre que una escuadra le cubra la espalda a otra y si te ves superado en número, no temas huir. A diferencia de las dos primeras partes, en ésta tus hombres aguantarán bastantes impactos y explosiones antes de morir, por lo que a veces es mejor aguantar el fuego mientras lanzas granadas o fuego intenso contra tus enemigos.

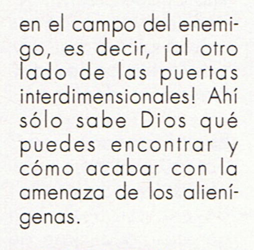
Conoce tus armas: el láser sólo es útil a grandes distancias, la ametralladora es terriblemente imprecisa pero rápida disparando y preparándose, y el autocañón es lento de preparar pero rápido disparando (y hace el mayor daño). Las granadas son muy útiles para retirar la protección a tus enemigos e impedirles esconderse así como para dejarles atontados. Las granadas de humo son menos eficaces, pues tus contrarios parecen ver mejor a través del humo que tú. Por último, las pistolas son mucho más beneficiosas de lo que parecen y, a corta distancia, es el arma idónea. Ya irás descubriendo cómo manejar las armas alienígenas...

La armadura Marsec permite a tus hombres volar, pero protege menos que un salva-slip de papel higiénico. Al principio pasa de ella. Más adelante recuerda que con una unidad central Marsec puedes combinar armaduras más potentes, que te permitirán volar y estar bien protegido a la vez. Al principio lo mejor es optar por la armadura de Megapol.

Los cyborgs son muy buenos soldados en un principio, pero dado que no mejoran con la experiencia, es mejor que los dediques a custodiar bases u otras labores poco intensivas. Llévate sólo a soldados humanos (o híbridos) al resto de las misiones. Un soldado con unas cuantas misiones encima mejorará notablemente y puede acabar siendo un mega-soldado. Los híbridos son una máquina con los poderes psíquicos. Dales un disruptor mental a cada uno y manténles alejados de la línea de fuego. Recuerda que los soldados heridos no utilizan las facilidades de entrenamiento.

Para combatir a los Ovnis al principio, lo mejor es que vendas todos los vehículos iniciales, excepto el Valkyrie, y compres motos voladoras. En cuanto puedas ármalas con armamento de plasma y contempla cómo diez o doce de ellas pueden acabar incluso con Ovnis muy resistentes. Y por el precio de un Valkyrie puedes comprarte casi diez motos.

Ataca al Culto de Sirio sin piedad, saquea sus templos. ¡De todos modos van a serte hostiles toda la partida...! Más adelante, sobre todo si tienes agentes y munición de sobra, ataca a Psyke o Diablo para conseguir los implantes psíquicos. Vendiéndolos puedes conseguir un dinerito extra muy necesario. A 4500$ la pieza. Un truco particularmente maquiavélico consiste en saquear la fábrica de armas de Marsec o Megapol, pero utilizando solamente Armas de atontamiento. Por lo visto, si no hay muertos o destrucción del edificio, las organizaciones en cuestión no se darán por enteradas.



en el campo del enemigo, es decir, ¡al otro lado de las puertas interdimensionales! Ahí sólo sabe Dios qué puedes encontrar y cómo acabar con la amenaza de los alienígenas.

RESUMIENDO

Si el juego os ha parecido complejo es porque lo es. Quiero decir que si eres de los que tiran el manual al water según lo saca de la caja, no vas a llegar a ningún lado. Este juego es como un fondo de inversiones: cuanto más pones en él, más sacas, pero necesitas tiempo para aprenderte todos los detalles. Las posibilidades son infinitas, pero al principio pueden superarte un poco.

No tengas miedo y hazte los tutoriales, que no te van a llevar mucho tiempo y aprenderás rápido. Lo bueno es que es posible avanzar sin tener por qué dominar todos los aspectos del juego. Por otro lado, descubrirás que la parte dedicada a la investigación es fascinante e increíblemente adictiva; siempre estás esperando ver el desarrollo de una nueva arma para tus agentes, o quieres jugar sólo unas horas más a ver si acabas de construir ese nuevo modelo de nave interdimensional.... Y el combate en tiempo real es realmente más excitante que su contrapartida a base de turnos. ¡Toda una mejora!

En resumen, lo que queda es una obra maestra para los fans de la estrategia

Por eso, lo único que tiene de malo el juego, aparte de que puede resultar demasiado complicado para cierto tipo de jugadores, es que los gráficos son un verdadero estorbo. Se supone que en un juego de estrategia, y éste es un juego de ESTRATEGIA así, con mayúsculas, los gráficos no son importantes, pero en este caso la SVGA no le hace ningún favor al juego. Los *sprites* están hechos con muy pocos píxeles y todos los iconos son diminutos.

Incluso en las escenas de combate, tanto los agentes como los objetos del decorado son difíciles de discernir y, aunque están muy bien animados, si no tienes un monitor de 17 pulgadas vas acabar con un dolor de cabeza horroroso. Lo mismo vale para las pantallas de compra, venta o investigación, y el manejo de unidades en el mapa de ciudad también es un infierno.

Pero, en resumen, lo que queda es una obra maestra para los fans de la estrategia, aunque si tú no eres uno de ellos también te lo recomendamos porque X-COM tiene elementos para todos, aunque hay que advertir que te costará al principio. Sin duda, el hecho de que todo sea en tiempo real debería atraer a aquellos que no pudieron aguantar a sus predecesores. ✦

INFILTRACIÓN



En este cuadro puedes ver las organizaciones de la ciudad que están siendo infiltradas por los alienígenas y en qué porcentaje. Si una de ellas se te está yendo de las manos es que no estás respondiendo adecuadamente a las alertas de avistamiento de bichos verdes. Investiga sus edificios o algo.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486 100 MHz 8MB
SISTEMA RECOMENDADO	P90 16MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	94%
GRAFISMO	70%
SONIDO	82%
JUGABILIDAD	96%
TOTAL	92%

CONDECORADO





Mamma, bounca, cap'n'hands' y demás

RELOADED

DESARROLLADOR	GREMLIN
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	SHOOT-EM'UP 3D
PRECIO	CONSULTAR

AUTOR: DANIEL PÉREZ

Este es un juego que ocupa mucho e innova poco, amén de tener unos gráficos pobres y un peor sonido. En pocas palabras, si ya te lo has comprado sabrás lo que digo: ha salido en el momento inoportuno y dentro del género equivocado. Realmente aconsejable para todos aquellos que les sobre el dinero.



FUB, como todos sabemos, llevó a cabo una atrevida y sorprendente escapada al final del juego original. Su cápsula cerebral abandonó la escena y desapareció a través de la galaxia a la velocidad de la luz. Finalmente, descendió sobre un planeta al azar, donde se estrelló sobre la ardiente arena; en este planeta un tal Manuel Auto la encontró y, creyendo que era un cometa, vertió su copa de vino sobre la masa humeante para tratar de enfriarla. A FUB esto no le gustó demasiado y se puso furioso, tanto que juró que tan pronto como encontrara un nuevo receptáculo para su consciencia, sometería a ese tipejo tan bronceado a un largo viaje de dolor.

Esa noche Manuel se despertó sobresaltado; ya no era él, se sentía diferente, sólo pensaba en un atractivo plan. Se trataba de algo inmoral y que nunca hubiera siquiera pensado estando en condiciones normales. Esa noche supo que su nombre no era Manuel, sino C.H.E.B. (Córtés Hermoso Erudito Bastardo).

C.H.E.B. había planeado realizar grandes estragos utilizando sus poderes para manipular la materia y los oscuros y podridos delirios de su mente desequilibrada, transformando planetas enteros en "Piezas de Arte y Genio".

Es posible jugar a través de uno o varios jugadores (lo que lo hace un poco más divertido) a través de red, serie o módem. Contamos con la posibilidad de escoger entre 6 psicóticos personajes, cada cual más estrafalario: Mamma, Bounca, Magpie, El consumer, Cap 'n' Hands y Butch serán los encargados de recorrer los 6 mundos "3D" que tenemos para explorar.

En resumen, Re-Loaded es un juego bueno pero bastante atrasado. Actualmente estamos siendo avasallados con juegos 3D realmente increíbles (Quake, POD y los que vendrán, Quake II, Hexen II, Tomb Raider II y más) y un juego como Re-Loaded no está atrasado en cuanto a tecnología e innovación, pero salvo por sus juegos de luces (bastante bueno) se queda obsoleto en lo referente a gráficos (ni en 640X480 máximo color es bueno, bajando además muchísimo la velocidad), en F/X de sonido, etc., aunque dentro del sonido podemos diferenciar dos cosas: Música y Efectos de Sonido (de personajes, de enemigos, de ambiente).

La música sí es buena y además existen doce temas para elegir (una, aleatoria o continuo). Sin embargo, los Efectos de Sonido son malos, matar a un perro es como pisar un muñeco de goma de mi hermano pequeño.

La decisión de comprarlo o no es tuya, pero te recuerdo una cosa: busca, compara y cuando encuentres otro juego, cómpratelo. ✦

PERSONAJES



Mamma: De nuevo, nuestro huérfano favorito, con su traje azul pastel y sus zapatillas de Ositos Panda. Es un demonio con cara de niño y aparenta ser un poco más feliz. Es muy lento pero muy poderoso (sólo hay que echarle un vistazo). Arma: BBS. Especial: Rabieta sísmica.



Bounca: El portero más estremecedor de la galaxia regresa de nuevo; esta vez viste traje y corte de pelo con el que te mondarás de risa. Es ante todo, antisocial y odia a todo bicho viviente, ya repte, nade, camine o vuele. Lleva un arma muy cachonda, se llama Toma-tres (¿será por los tres cañones?). Es lento y su arma especial es llamada twist and shout.



Cap 'n' Hands: Cap sigue siendo tan afable como un oso hambriento. Tiene todo su cuerpo destrozado de un accidente intentando escapar de una Nave de Transporte del Penal. Arma: Retroballistas, Especial: baño de sangre, Velocidad: rápida



Magpie: La hermana Magpie es una monja errante cibernética procedente de un ancestral convento amenazado que, después de dispararla, huyeron con toda la recaudación. Se hace acompañar por una Madre (superiora) de pistola, que no duda en utilizar con lo primero que se encuentre. Es muy rápida y su arma especial es Magnetismo animal.



Butch: Vestido de playa, debido a su última escapada en la que recorrió casi 3000 millas a nado desde la isla prisión en la que se encontraba, es un luchador de velocidad media, dos ametralladoras (defensoras de su genero) y su golpe especial: anillo de fuego. Pero, ¿no tiene demasiadas curvas?



The Consumer: Sus dientes han sido agrandados para que puedan cortar el hueso de solo un bocado. Se le han instalado sobre el hombro lanza torpedos y se encuentran conectados a un gatillo sensible como un pelo neuronal. Velocidad: Media.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	486 100 MHZ 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	40%
GRAFISMO	40%
SONIDO	30%
JUGABILIDAD	40%
TOTAL	**35%**

CADENA PERPETUA

DESARROLLADOR	BULLFROG
DISTRIBUIDOR	EA
GÉNERO	ESTRATEGIA 3D
PRECIO	CONSULTAR

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

Visita mi mazmorra

DUNGEON KEEPER

El autor está convencido de que el POPULOUS ha sido el principio del fin de su vida social. Ahora, ya sabéis por qué tiene un altar a Peter Molineux en el baño.

Bullfrog nos tiene mal acostumbrados. Básicamente, cada vez que saca un juego nuevo esperamos que sea original, adictivo y técnicamente perfecto. Y hasta ahora, nunca nos ha fallado. Digo esto porque, con año y medio de retraso desde que comenzó ha anunciarse, nos llega Dungeon Keeper. ¿Ha merecido la pena tanto tiempo? Desde luego que sí, porque lo que tenemos entre manos es, sin duda, uno de los mejores títulos del año.

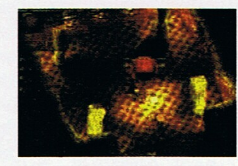
Basta con jugar el primer nivel, que consiste en un tutorial muy sencillo, para quedar completamente enganchado al juego. ¡Hay tantas cosas por hacer y tantas maneras de hacerlo...! Dungeon Keeper toma elementos de treinta clases distintas de juegos y los combina de una forma única y equilibrada, de modo que, en vez de resultar una mezcolanza amorfa, se convierte en una experiencia lúdica única. Imaginaos Theme Park, Syndicate o POPULOUS II, mezclarlo con un poco de combate en tiempo real a lo C&C y habréis comenzado a entender lo que ofrece Dungeon Keeper.

Para los despistados que no saben de qué va el tema, DK es un juego que te pone en la piel del maestro de una mazmorra tétrica, de esas que aparecen en cualquier juego de rol que se precie. Tendrás de todo: monstruos, tesoros y héroes masacrados. Pero, además, deberás mantener a tus esbirros contentos y bien alimentados, mientras les entrenas para que alcancen nuevos poderes y aumenten su capacidad de combate y les haces investigar nuevos hechizos y posibilidades para ti. Asimismo, tendrás que velar por la seguridad de la cueva, reforzando las paredes y poniendo trampas y puertas que obstaculicen la entrada a los invasores.

Tu objetivo es sencillo: sojuzgar la repulsiva alegre y feliz tierra que se encuentra por encima de tu inframundo. Cada vez que eliges una misión, aparece la vista del país entero, con sus arbolitos, flores y castillos, como si lo vieras desde la ventana de una torre de un castillo corrompido. Según vayas arrasándolo todo, región a región, la vista se irá tiñendo de rojo y negro.

Contra ti se enfrentan los héroes de esta tierra, convencidos de que el bien prevalecerá (¡ilusos!). En muchas de las fases, el mismo señor de la región en la que te encuentres bajará a la mazmorra para intentar eliminar al mal que mora en ella. Además, deberás enfrentarte a otros amos de mazmorras que compiten contigo con tus propias armas: no tengas piedad, acaba con ellos y hazte con sus criaturas y habitaciones.







Héroes o villanos.







MONSTRUOS, HABITACIONES Y OTROS INVENTOS

Pero pasemos a examinar con más detalle el juego. Lo primero que llama la atención es el gran número de posibilidades que tiene. Para evitar que todo se haga confuso, en un principio tus opciones son limitadas, pero según avanza el juego se van abriendo más y más opciones. Tienes cuatro tipos de herramientas para moldear el mundo: monstruos, habitaciones, hechizos y trampas/puertas.

Los monstruos son eso, monstruos dispuestos a obedecer todas tus órdenes (bueno, casi siempre). Pero no lo harán gratis. Para empezar debes tenerles muy alimentados, conseguirles un sitio para dormir y pagarles religiosamente cada día de pago. Para suministrarles estas comodidades deberás crear habitaciones propicias. ¿Cómo? Muy sencillo, excava un trozo adecuado de mazmorra (por lo menos de 3x3 cuadrados), elige el icono apropiado del menú de habitaciones y... ¡listo! A cada click de tu ratón uno de los cuadrados excavados se transformará en la habitación deseada.

Aparte de dormitorios para dormir, gallineros para criar comida y zonas para almacenar tus tesoros, tendrás que construir zonas de entrenamiento donde tus criaturas puedan aumentar sus poderes (a cambio de oro, por supuesto). Por último, determinadas criaturas sólo acudirán a tu mazmorra si ésta cuenta con una habitación especial: a los magos les encantan las bibliotecas, a los trolls los talleres y no hay nada que prive más a un orco que unas barracas. ¿De dónde vienen todos estos monstruos?

Bien, repartidos por cada nivel hay una serie de portales que comunican tu inframundo con el mundo de arriba. Toma posesión de uno de ellos y las criaturas comenzarán a acudir (si les mola tu mazmorra, por supuesto).

Bueno, no todos los monstruos vienen así de



La estructura de las paredes puede alterarse.



Nuestro héroe en acción.



fácilmente; el más importante de todos, el Imp, sólo puede ser creado por un hechizo. Los Imps son los trabajadores de tu mazmorra. Son ellos los que se encargan de excavar las zonas que tu señales para ello, y los que van reclamando el territorio como tuyo.

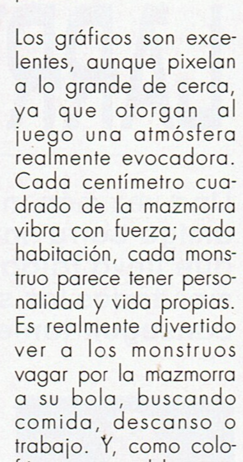
Además, si les haces cavar en un filón de oro o de gemas, te llevarán el oro a tus arcas. Otras tareas a su cargo son reforzar los muros de tu mazmorra (un muro reforzado no puede ser atravesado por héroes invasores) y acarrear cuerpos al cementerio o prisioneros a la cárcel. Trátalos sin piedad; unas cuantas bofetadas y volarán a hacer lo que les ordenes.

LOS HECHIZOS

Tanto los hechizos (que hay cerca de una veintena) como las habitaciones no básicas deben ser investigadas en una biblioteca por una pandilla de magos. En general, los magos prefieren una biblioteca grande y espaciosa, alejada del ruido, así que ¡ya sabes...! Por otra parte, algunas de las invenciones son claves para completar muchos niveles, o sea que asegúrate que todo va bien en tu departamento de I+D.

UNA ESTUPENDA VERSIÓN

Si todo lo que has leído te ha parecido complicado, olvídalo, desenvolverse en Dungeon es tan fácil como untar mantequilla. El juego es extraordinariamente complejo, con sorpresas nuevas en cada nivel, pero todo está introducido de una manera tan suave e intuitiva que en ningún momento te sentirás perdido. Todo ello se ve favorecido por el hecho de que el interfaz está magníficamente diseñado y no obstruye en ningún momento el desarrollo de la partida.



Los gráficos son excelentes, aunque pixelan a lo grande de cerca, ya que otorgan al juego una atmósfera realmente evocadora. Cada centímetro cuadrado de la mazmorra vibra con fuerza; cada habitación, cada monstruo parece tener personalidad y vida propias. Es realmente divertido ver a los monstruos vagar por la mazmorra a su bola, buscando comida, descanso o trabajo. Y, como colofón, es posible, mediante un hechizo, poseer a cualquiera de tus criaturas y pulular por la mazmorra en primera persona a lo Quake. Los sonidos, por lo demás, encajan perfectamente con el resto del decorado y el tema del juego: gruñidos, gemidos y chillidos sin fin.

Hay que hacer una mención específica a la IA que, por una vez, merece su nombre. Cada uno de los monstruos se dedica a buscar caminos con toda su ilusión, y nunca te encuentras con desagradables efectos secundarios (estilo C&C). Todo el mundo parece encontrar su senda, incluidos los Imps, que saltan de una tarea a otra sin respiro. Además, la inteligencia del ordenador como adversario es más que notable.

Por último, resaltar que el juego dispone de modo multijugador, donde podrás enfrentarte a uno o más adversarios humanos, tanto a través de un módem, una LAN o Internet.

En conclusión, Bullfrog y en especial Peter Molyneux han vuelto a conseguirlo. Más de un año y medio para equilibrar y ajustar un juego que satisface todas las expectativas. Tenemos suerte de que, por una vez, se hayan ignorado a los encargados del marketing, que seguro hubieran publicado tan alegremente un juego sin terminar, para permitirnos disfrutar de una obra maestra del diseño de juegos para el PC. ✦

Combate en una de las salas.



CÓMO TENER ÉXITO CON TU MAZMORRA

No pienses que todos los monstruos van a acudir a cualquier mazmorra, y que tus adversarios acogerán calurosamente a cualquier "desertor". Por ello, te presentamos algunos consejos útiles para construir una mazmorra siniestramente perfecta:

1) No tomes posesión de un portal hasta que, por lo menos, hayas construido una biblioteca, una sala de entrenamiento, una pollería y unos dormitorios decentes. Las bibliotecas grandes atraen a más magos, y los Bile Demos se ven atraídos por grandes cantidades de comida.

2) Olvídate de las moscas y los escarabajos. Son basura. Tan pronto como los veas deambular por tus pasillos, expúlsalos (cógelos y suéltalos encima de un portal).

3) Ciertas criaturas no se pueden ni ver: moscas y arañas, magos y vampiros, los Horned Reapers con todos los demás (y entre sí). Para evitarte todos estos conflictos puedes hacer dos cosas: expulsar a todos los ejemplares de una clase o mantenerlos separados.

4) Otras habitaciones que atraen monstruos son: talleres y trolls, barracas y orcos, salas de tortura y mistress, y cementerios a los vampiros. Apresúrate a desarrollarlas en tu biblioteca si quieres que estos monstruos acudan a ti.

5) Las batallas son caóticas, así que limítate a soltar todo lo que tengas cerca de tus enemigos. A veces puede ser útil poseer a una criatura y combatir/explorar por tu cuenta (por ejemplo, a un mago, con sus poderosos hechizos ofensivos a distancia). Si ves que la energía de una de tus criaturas baja peligrosamente, rescátala y llévala a un dormitorio o pollería.

6) Los Imps son imprescindibles: manténles alejados del peligro, ya que las trampas pueden acabar con ellos en un momento. De todos modos son tus esclavos, así que golpéalos sin piedad y verás cómo trabajan mucho más deprisa. Para mantener un nivel adecuado crea unos cuantos Imps al principio de cada nivel, y asegúrate que de vez en cuando visiten el gimnasio.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90 8MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIPLAYER	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	94%
GRAFISMO	88%
SONIDO	86%
JUGABILIDAD	96%
TOTAL	94%

CONDECORADO

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	SIERRA / SYSTEM 4
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
PRECIO	4.995 PTAS.

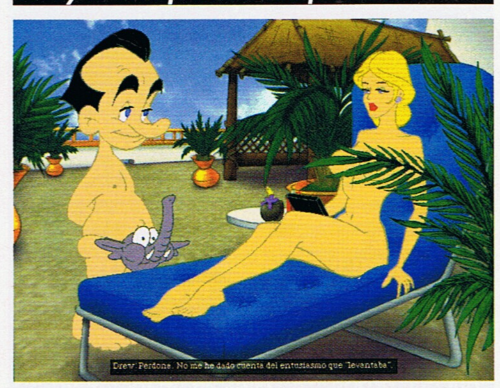
AUTOR: LETICIA KRAHE

¡Vuelve el hombre!

LARRY 7

Una vez más, nuestro querido y desesperado amigo Larry intenta conquistar todo aquello que lleva faldas. A continuación os desvelamos todos los secretos para que le ayudéis a conseguir tan elevado fin.

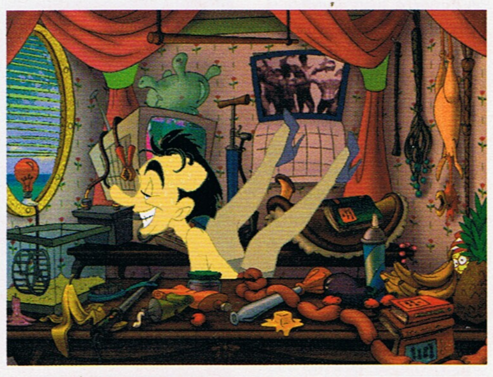
Larry lo está pasando un poco mal.



Levantando pasiones.

Aquella chica (Shamara) me dejó allí atado en la cama, sin dinero y sin nada; bueno, la verdad es que no se de qué me extraño porque siempre acabo igual. Creí que las cosas no podían ir peor, pero, !claro que podían ir peor!. Aquel cigarrillo que se me escapó de la boca cayó en mis pantalones, y ya te puedes imaginar lo que ocurrió: !un incendio!, ¿qué podía hacer? Me puse a buscar en la mesilla que estaba a mi derecha y encontré unas "Tenacillas del Vicio", miré en la otra mesilla y cogí el "Costurero auxiliar", lo abrí y me quedé con la aguja que había en su interior. Fue entonces cuando ideé la solución para salir de allí; usé las tenacillas sobre la aguja para doblarla y utilice ésta sobre los grilletes que me mantenían sujeto a la cama.

Parecía que ya estaba a salvo; ahora sólo tenía que abrir la puerta de la terraza. Intenté abrirla, pero el pomo estaba ardiendo a causa del fuego y me quemé las manos; entonces fue cuando se me ocurrió romperla (en "otra" escribí romper), y saltar por la ventana.



Practicando su deporte preferido.







Caí justo encima de un papel que era un invitación para tomar parte en un crucero. Bueno, al final las cosas no habían salido tan mal; estaba a salvo y con una invitación para un crucero, ¿qué más podía pedir?

EL CRUCERO

Al llegar al barco, la capitana "Quémuslos" estaba recibiendo, personalmente, a todos los pasajeros; nada más verla supe que tarde o temprano aquella mujer caería en mis brazos.

Me acerqué a recepción para que me dieran las llaves de mi camarote y allí hablé con "Peter el sobrecargo"; me dijo que había surgido un pequeño problema con mi camarote, pero que se había encargado de buscarme uno más amplio: el número 0.

Lo primero que hice fue ir a ver quién me había creado (en Ayuda sobre...); y me encontré con el primer *consoleitor* de los 32 que debo hallar.

En el vestíbulo principal descubrí el segundo *consoleitor*, que estaba junto a la columna situada más a la derecha.

Larry siempre acaba atado a una cama, sin dinero, sin chica y metido en líos

Me dirigí a mi camarote e inserté la tarjeta para abrir la puerta, pero, nada más entrar casi me da algo del olor que había allí, aunque, bueno, !qué podía esperar del cuarto de máquinas!. Al lado de uno de los cubos puestos para las goteras encontré el tercer *consoleitor*. Vi un extraño tubo en el desagüe del water y lo cogí (se trataba de un "spray" de silicona) y también cogí un rollo de papel higiénico. Intenté tirar de la cadena, pero no llegaba agua, así que tendría que buscar algo.

De repente por los altavoces dijeron que quien quisiera pasar una semana con la capitana "Quémuslos" se dirigiera rápidamente al Salón del Orgulloso, así que me fui para allí de cabeza. Cuando llegué me dieron una tarjeta con las pruebas que había que realizar; si conseguía la mayor puntuación pasaría una semana con la capitana.

Eché un vistazo por ahí y encontré otro *consoleitor* en el tercer barril de la izquierda.

VICTORIANA PRINCIPALES Y EL LOVEMASTER 2000

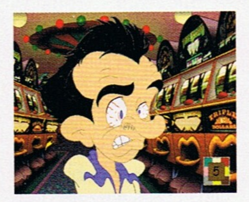
Me dirigí al lugar donde se realizaba la prueba del "LoveMaster 2000". Al llegar encontré otro *consoleitor* en la cabina de la derecha; apreté un botón verde situado a la derecha e introduje la tarjeta de puntuación en el "CyberCard 2000". Hice todo lo que pude pero solo conseguí dos puntos, así que tendría que pensar en algo para ganar, por ejemplo hacer trampas, pero ¿cómo podía hacerlas?

Me fui a la biblioteca y nada más entrar descubrí un nuevo *consoleitor* apoyado en el reloj. Entré un poco más y me encontré con "Victoriana Principales", y hablando con ella me di cuenta que era un chica un poco recatada y chapada a la antigua; tenía que conseguir la manera de que Victoriana cambiara su forma de pensar. Le pedí





¡Menuda morena!





un libro cualquiera (en "otra" escribí cualquier palabra, por ejemplo "te"), cuando se dio la vuelta para mirar el ordenador aproveché para coger un bote de pegamento que había sobre su mesa.

Cuando dejé a "Victoriana Principales" aproveché para dar una vuelta por el barco y acabé en la piscina nudista. Nada más llegar encontré otro *consoleitor* en el arbusto de la izquierda. Me puse a hablar con "Dick el bañista" y me comentó que no podía entrar así vestido a la piscina, pero como yo no tenía bañador el me dejó uno alucinante. Al llegar vi a una maravillosa chica rubia, llamada Drew, que me contó que el grumete había escondido su maleta, así que ya tenía algo que hacer: encontrar la maleta de Drew para que viniera a mi camarote.

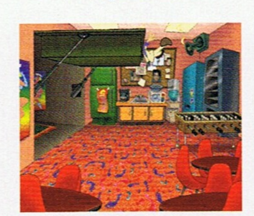
Drew me dio un libro "Las eróticas aventuras de Hércules"; !ya lo tenía!, éste era el libro perfecto para Victoriana. Así que regresé a la biblioteca y le pedí que buscara un libro en el ordenador. Cuando se dio la vuelta cogí el libro amarillo que estaba leyendo, le quité la solapa y se la puse al libro que me dio Drew. Cuando salía de allí Victoriana me pidió su libro, así que se lo di.

En el "Vestíbulo Principal" encontré otro *consoleitor* sobre la puerta de la biblioteca. Volví allí para comprobar qué había pasado y cuando llegué Victoriana había cambiado completamente. Encontré otro *consoleitor* a la derecha de la pantalla y comencé a hablar con ella y acabé ..., bueno, !os lo podéis imaginar!.

Más tarde me acerqué a mi camarote a coger ropa y encontré otro *consoleitor* al lado del water. Volví a hablar con Victoriana sobre lo que había pasado y me dijo que era la persona que más sabía sobre sexo, así que ¿por qué no aprovecharlo? Le di la tarjeta de puntuación para que hiciera en mi lugar la prueba del "LoveMaster 2000", bueno, en realidad (en "otra" escribí "LoveMaster"). No accedió a la primera pero, al final, cedió, así que realizó la prueba y rompió el marcador. !Ya tenía una prueba ganada!.

JAMIE LEE CURTIS Y EL HOMBRE MEJOR VESTIDO

Una vez en el lugar donde se realizaba dicha prueba, desabroché la bragueta del maniquí y pasé mi tarjeta por el lector. Me situé sobre la plataforma y obtuve la maravillosa puntuación de dos, así que tendría que volver a hacer trampas. Por cierto, encontré un *consoleitor* al lado de la máquina.





Me dirigí, entonces, al "Salón de Baile del capitán Queeg"; allí vi un *consoleitor* apoyado en el telón del escenario y a una "mujer atractiva" por lo que intenté hablar con ella.

Jamie Lee me dijo que esa era una zona reservada y que no podía estar allí; me contó que ella era una famosa modista, pero tenía un problema: otro famoso modisto le había robado toda su colección de primavera, que tenía que presentar a los periodistas durante el crucero. Para ayudarla se me ocurrió la genial idea de hacer diseños como mi ropa y así podría ganar el concurso del "Hombre mejor Vestido" (en "otra" escribí "ropa informal"); ella estuvo de acuerdo, pero el único problema era que no tenía tela de poliester para hacer los diseños, así que tendría que encontrarla.

Me puse manos a la obra; en el momento en que iba a salir del salón de baile encontré un *consoleitor* escondido en una figura.

Me dirigí al "Jardín de Esculturas" y me encontré un *consoleitor* en el pie del "David de las Cartas". Miré con detenimiento el pie de la "Venus de los Dados" y cogí dos dados del dedo gordo del pie. Al ver que la Venus se derrumbó salí corriendo de allí.

Regresé para ver qué había ocurrido; cuando llegué el escultor ya no estaba, así que decidí subir por el andamio y al llegar arriba encontré una caja de herramientas en la que había un destornillador, por lo que decidí cogerlo.

Fui a una sala de "Sólo empleados"; al acercarme a la puerta me apuntaban con armas desde todas partes, pero me dio igual, me acerqué a la puerta y la empujé. Entré en la habitación de empleados, cogí el *consoleitor* que estaba apoyado en una silla, un "cable de pinzas" y un "bote de gelatina marca KZ".

Después me dirigí al comedor; la verdad es que tenía un poco de hambre, así que decidí que era el momento apropiado para comer y cuál sería mi sorpresa cuando encontré un *consoleitor* en la ensalada griega. Vi a un trinchador de carne (*Wang*) en la parte de la derecha y empecé a hablar con él. Le pedí una ración de "S'PORK" y como aún seguía con un poco de hambre le pedí otra; era la última que quedaba y Wang se tuvo que ir a por más. Esta era mi oportunidad para coger el cuchillo y la bombilla de calor; antes de marcharme cogí un *consoleitor* que había en las salchichas.

Volví a mi camarote a ver si había algo de interés pero sólo encontré un *consoleitor* escondido en unas tuberías rojas. Ya no sabía que hacer, así que me di una vuelta por el puente para tomar un poco el aire.

Subí por la escalera y vi las velas del barco, que estaban echas de poliester blanco, como mi traje, pero como estaban enrolladas y no podía coger un trozo, y lo necesitaba para dárselo a Jamie, bajé y entré por la puerta que había, viendo otro *consoleitor*. Observando lo que había en el interior de la habitación encontré el "cajetín de control" de las velas pero no pude entrar por el maldito perro, así que me alejé de allí.

Al salir vi un "cajetín de conexiones eléctricas", y supuse que eso debía controlar las velas. Abrí el cajetín con el destornillador del escultor y coloqué el cable de pinzas entre el "fusible del sistema de megafonía" y el "fusible de motores de las velas", así, cuando hablaran por megafonía, las velas se desenrollarían.

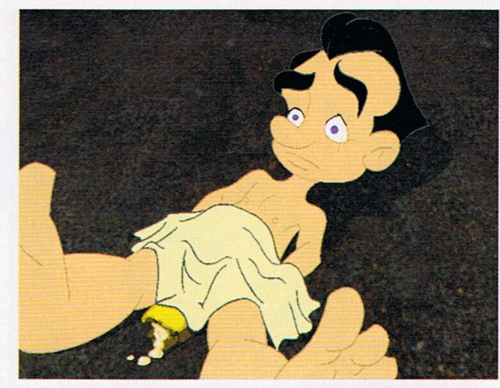
Subí otra vez por la escalera a esperar un mensaje; cuando lo dieron las velas se desplegaron y corté un trozo con el cuchillo trinchador.

A la mañana siguiente me dirigí al salón de baile para darle a Jamie el trozo de tela. Ella me pidió la ropa para hacer los patrones, así que volví a mi camarote para vestirme. Regresé al salón de baile para ver qué tal iba Jamie, pero al llegar encontré una nota suya en la puerta diciéndome que entrara por la puerta de atrás y así lo hice. Al entrar en el salón de baile causé una buena sensación a los periodistas, mi forma de vestir se había puesto de moda.



¡EXHIBICIONISTA!


Larry, no nos lo esperábamos.


Extasiado por el esfuerzo.





Regresé donde la prueba del "Hombre mejor vestido" y no os lo vais a creer, pero mi puntuación fue 100. !Ya tenía dos pruebas ganadas!

DEWMI MOORE Y EL TORNEO DE DADOS

Fui al casino y encontré un *consoleitor* en el taburete de una de las mesas de blackjack. Tenía que intentar ganar el torneo de dados, pero no conseguía de ninguna manera un sitio en la mesa para poder jugar. De nuevo tuve que poner mi ingenio en marcha. Me acordé que en el comedor había una cacerola con puré de judías, así que fui allí y comí unas cuantas. Luego volví al casino y creo que ya sabes lo que hice para echar a la gente (por si no caes en la cuenta, ¡me tiré un pedo!).

Por fin pude acercarme a la mesa de dados; jugué unas cuantas partidas pero no ganaba ninguna. Entonces se me ocurrió que si utilizaba el "papel higiénico" sobre los "dados de adorno" para quitarles el pegamento, tendría unos buenos dados. Utilicé estos en la mesa y no sé cómo gané.

Mientras estaba allí se me acercó una preciosa chica (Dewmi Moore) y me invitó a ir a su camarote para jugar al mentiroso con prendas. No me preguntes cómo se juega porque aún no lo se. Me leí el libro de instrucciones y fui grabando y cargando. Justo cuando se tenía que quitar la última prenda caí en las trampas de Dewmi; me invitó a una copa que contenía una pastilla adormecedora. Cuando desperté, Dewmi ya no estaba. Bueno, ¡por lo menos había ganado el torneo de dados!

Volví al camarote de Dewmi a ver si la veía pero no estaba y sólo encontré un "bote de sustancia orgásmica".

ANNETTE BONING Y LOS BOLOS

Fui a la bolera e inserté la tarjeta de puntuación en la boca de la "Morsa de Fibra de Vidrio"; cogí la bola y la lancé contra los bolos, pero sólo conseguí que me llamaran debilucho. Encontré un *consoleitor* cerca de la pista.

Me dirigí a la "Cubierta de popa" para dar un paseo; allí encontré un *consoleitor* (en el "seto recortado delgado") y también con Peggy, aunque hablar con ella era horrible ya que de tres palabras, cinco eran tacos. Me comentó que al mezclar "spray KZ" con "aerosol desodorante" se producía una fuerte explosión; también me dijo que buscara a Exquisit dentro de las taquillas del cuarto de empleados.

Fui a pasear por la cubierta. A la izquierda estaba la "urna de manguera contraincendios", la abrí y cogí la manguera. Encontré un *consoleitor* en el "seto cortado de castor". Un poco más a la izquierda cogí un *consoleitor* y un "quinoto" de un "seto cortado en forma de oveja". Ya había terminado mi paseo por cubierta, así que me dirigí a la sala de empleados.

> **La "Capitana Quémuslos" estaba recibiendo a todos los pasajeros; nada más verla supe que tarde o temprano aquella mujer caería en mis brazos**

Intenté buscar a Exquisit, pero no sabía en qué taquilla estaba, por lo que volví a hablar con Peggy para que me dijera cuál era la taquilla de Exquisit: era la segunda taquilla de la fila inferior. Volví al cuarto de empleados e intenté abrir dicha taquilla, pero me faltaba la combinación. De nuevo tendría que hablar con Peggy; le pregunté por la combinación y cuando me la dio, 90-60-90, bajé otra vez al cuarto de empleados y tecleé esa combinación. La puerta se abrió (destrozándome la cabeza) y entré a hablar con Exquisit.

Me enseñó unas fotos mías en una situación un poco comprometedora y tuve que comprárselas. Exquisit me pidió algo a cambio, por lo que tendría que romperme la cabeza para encontrar aquello que él quisiera. Como no se me ocurría nada fui a hablar con Peggy a ver si me podía ayudar. Ella me dijo que necesitaba un pasaporte, así que me dirigí al vestíbulo principal (en una terraza de arriba vi un *consoleitor*) a hablar con Peter para convencerle de que me devolviera mi pasaporte, pero no me lo devolvería hasta que no le enseñara algún tipo de identificación.

Entonces se me ocurrió una idea; usé el pegamento sobre las fotos que me vendió Exquisit y las pegué sobre la tarjeta de mi camarote. Ya tenía mi identificación, así que fui a ver a Peter y le di la tarjeta. El me devolvió mi pasaporte.

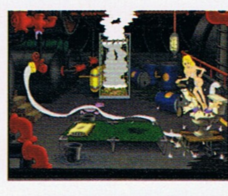
Fui al cuarto de "Sólo Empleados" y le di el pasaporte a Exquisit. Él me dejó colgada una llave maestra que me guardé en el bolsillo por si acaso. Curioseando por la habitación, observé que había un respiradero, pero no podía entrar en él ya que estaba atornillado a la pared. Recordé que tenía el destornillador y lo usé para abrir la rejilla; me deslicé por él y llegué a una habitación sin luz en la que se escuchaban unas cosas muy extrañas (una especie de jadeos). Creí que era una orgía, así que decidí desnudarme para unirme a la fiesta. De repente se encendió la luz y me encontré encima de un arce completamente desnudo. Aquella fiesta no era lo que yo pensaba, se trataba de una "prueba de postres a ciegas".

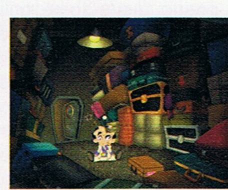
Desencantado volví a mi camarote a vestirme y cuando llegué me estaba esperando una misteriosa mujer vestida de negro. Mantuvimos una larga conversación y me invitó esa noche a su camarote; pero había un problema, no sabía ni su nombre ni su número de camarote.

Cuando salía de mi camarote me percaté de que a aquella misteriosa mujer se le había caído su pañuelo; lo cogí por si podía servirme para algo.

Una vez en la sala de los postres, miré debajo de una silla y encontré un papel doblado: se trataba de una póliza de seguro de vida por 1.000 millones cuya beneficiaria era una tal















Annette B. Boning. Caí en la cuenta que este nombre coincidía con las iniciales del pañuelo de la misteriosa mujer que me estaba esperando en mi camarote. Ahora, sólo me quedaba saber cuál era el número de su camarote, así que fui a hablar con Peter. No me dijo nada así que volvería a utilizar mi ingenio.

Fui al teléfono interior y pedí que me pasaran con el camarote de los Boning, pero el Sr. Boning no me dijo nada. Regresé para hablar de nuevo con Peter y le pedí mi cuenta para distraerle. Cuando se fue, pulsé la tecla roja del teléfono y así pude saber el número del camarote.

Me dirigí a el y entré en una habitación a oscuras en la que había una persona metida en la cama; me pareció Annette así que decidí acostarme con ella. De repente, la luz se encendió; era ella, pero me encontré junto a un señor durmiendo en la cama. Annette se creyó que yo era homosexual y me echó de su camarote.

Más tarde, volví allí para aclararle todo lo ocurrido. Llamé al timbre, pues la puerta estaba cerrada y cuando me abrió Annette empecé a hablar con ella; como vi que no tenía nada que hacer le devolví su póliza de seguro y como creyó que se trataba de un chantaje, a cambio me dio 500 millones de dólares en acciones de una empresa petrolífera.

Me dirigí al "Salón del Orgulloso Marinero Enano" y hablé con Johnson (escondido a la izquierda había un *consoleitor*). Le pedí todo lo que se me ocurrió, incluso una "erección gigante"; cuando se fue para prepararlo entré en la habitación situada justo a la izquierda del bar. Allí cambié el spray de silicona por el aerosol desodorante.

Me fui a la "bodega de popa" y usé la llave maestra para entrar. Una vez dentro abrí la "puerta tolva". Recordé lo que me había dicho Peggy sobre el spray KZ y el aerosol, así que puse un poco de "aerosol desodorante" sobre los bolos. Después fui a la bolera, inserté la tarjeta de puntuación en la boca de la morsa y me fijé en el tipo que estaba jugando. Eché un poco de spray KZ sobre el pañuelo, froté la bola con el pañuelo igual que lo hacía aquel tipo y la lancé. Fue tal la explosión que se produjo que conseguí la máxima puntuación (300). Ya tenía otra prueba ganada.

DREW BARINGMORE Y EL MEJOR COCINERO

Como ahora quería pasar la prueba del mejor cocinero me dirigí a la cocina a ver si veía algo de interés. Cogí el *consoleitor* que había en la ristra de salchichas y un pescado envuelto que había encima de la mesa, bueno, en realidad cogí el papel ya que el pescado lo tiré a la basura. En el papel venía una receta para hacer "Queso de Castor Venezolano" y otra para hacer "Pastel de Quinoto".

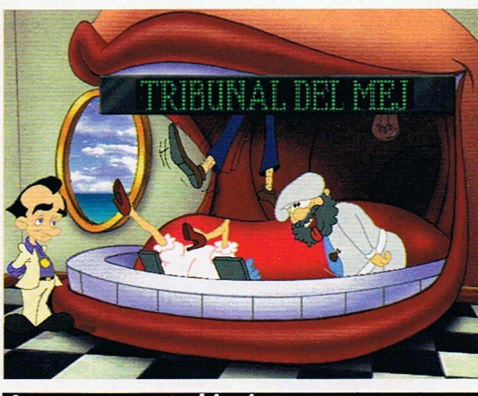
Para hacer el queso necesitaba "Leche de Castor Venezolano", "Sal", "Quajo" o "Una pizca de Lima" y "Un poco de moho", y para hacer el pastel necesitaba "Queso de Castor Venezolano" y un "Quinoto en rodajas".

Cogí el puchero de la encimera y la sal que estaba debajo del puchero. Fui al "Salón del Orgulloso Marinero Enano" para pedirle a Johnson un poco de lima y a la "bodega popa inferior"; al entrar encontré unos cuantos castores venezolanos. Usé el puchero sobre un castor venezolano para conseguir la leche.

Después me dirigí a la "bodega de proa" en la que encontré la maleta de Drew y un *consoleitor* al lado de una maleta azul. Cogí la maleta y se la llevé a Drew. Al entrar en la "piscina nudista" encontré un *consoleitor* en el arbusto de la derecha.

Drew cogió la maleta, se vistió y vino conmigo al camarote; el único problema es que al llegar Drew se metió en la ducha para quitarse la crema y no quería salir de allí. Hablé con ella para convencerla de que saliera; le dije que iba a salir a dar una vuelta y ella me contestó que para cuando volviera ya estaría fuera de la ducha, así que salí de mi camarote y di una vuelta por el barco. Cuando volví Drew todavía no había salido, por lo que tendría que hacerla salir de alguna forma: quizá si cortaba el agua saldría. Usé la manguera sobre el conducto de agua y tirando de la cadena conseguí mi propósito. Drew salió de la ducha pero demasiado enfadada, así que cogió sus cosas y se largó. Al acercarme a la ducha vi algo extraño; era moho que se había generado por el vapor de agua y me dirigí a la cocina a preparar el pastel de quinoto, ya que tenía todos los ingredientes. Los puse sobre el "CyberCheese 2000"; junté el "queso de castor venezolano" con el "quinoto" y esperé a que se hiciera el pastel. Ya sólo quedaba que le diera mi toque especial para ganar el concurso, puse un poco de esperma sobre el pastel y fui al "Tribunal del Mejor Cocinero".

Les di el pastel que había preparado y sorprendentemente gané. Ya tenía otra prueba ganada por lo que sólo me restaba ganar una para pasar una semana con la Capitana "Quémuslos".



Larry nunca cambiará.

LAS LACTEAS Y EL LANZAMIENTO DE HERRADURAS

Estaba en la cubierta de popa inferior cuando me encontré con "Las Lacteas"; me contaron un pequeño problema que tuvieron una vez con la mezcla de sus "trajes de Spandex", silicona y calor.

Me dirigí al "Salón del Orgulloso Enano" y entré otra vez en su camerino; cogí el *consoleitor* que se encontraba escondido entre las "Balas de Heno" y pulsé el botón rojo que había en la estantería de enfrente.

Al salir me fijé en la "torreta de luces" que había; la cogí pero se rompió así que puse en su lugar la bombilla de calor que tenía. Salí a dar una vuelta y al cabo de un rato volví. Cuando llegué Las Lacteas estaban actuando y pidieron un voluntario, ¿a qué no adivináis quien salió y lo que pasó después con la mezcla de Spandex, la silicona y la bombilla de calor? Después de la actuación volví a mi camarote a vestirme, para variar.

Como no recordaba muy bien lo sucedido regresé al "Salón"; al llegar estaba todo hecho un desastre, entre aquel maremagnum encontré un "Tiro de Luces a Pilas", caminé a la izquierda del escenario y cogí un mando a distancia.

En el "Jardín de las Esculturas", subí por el andamio y enrollé el "Tiro de Luces a Pilas" sobre la "Púa de acero".

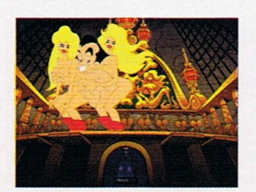
Me dirigí al lugar del lanzamiento de herraduras, cogí el *consoleitor* que había e introduje la tarjeta de puntuación en la ranura del centauro. Encendí el mando a distancia y lancé la herradura. !Increíble pero cierto! colé todas y, por supuesto, obtuve la máxima puntuación.

POR FIN, CON LA CAPITANA "QUEMUSLOS"

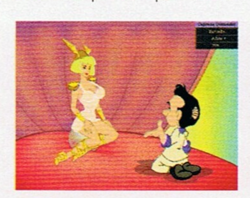
Había conseguido ganar todas las pruebas, así que fui al camarote de la "Capitana Quémuslos" para obtener el premio.

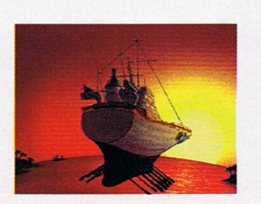
Cuando llegué al camarote llamé a la puerta y fui recibido por la "Capitana Quémuslos" pero no tuve un buen recibimiento. Mantuve una conversación con ella y me dijo que ya estaba cansada de los cruceros y que lo que quería era trabajar en un petrolero. Para que ella pudiera realizar sus sueños, aproveché los 500 millones de dólares que Annette me había dado. La ofrecí un trabajo en la petrolera y me lo agradeció de la mejor manera posible.

Seguramente os habéis dado cuenta de un pequeño detalle; en el juego piden que se encuentren 32 *consoleitor* y aquí sólo facilitamos 31, ¿por qué?... ¡pues para que vosotros también penséis un poco! No os lo íbamos a dar todo hecho, ¿no? ✦









ZON@ Internet

Surfea por Internet con GAME OVER

SILVER SURFER

AUTOR: DAVID PARAJE



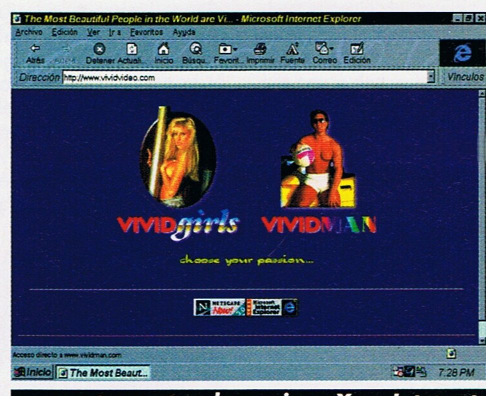
Hola y bienvenidos a esta nueva sección en la que vamos a tratar sobre internet (cómo no). Nuestra intención es daros a conocer todo aquello que no podéis encontrar en otras revistas, así pues, aquí encontraréis desde páginas WEB personales a páginas WEB muy importantes pasando, claro está, por las páginas que más nos puedan gustar a todos nosotros (www.allasians.com) o respuesta a todas aquellas preguntas que tengáis sobre cualquier tema de Internet (cómo jugar en red, por ejemplo).Espero contar con la colaboración de todos vosotros y si alguien quiere algo en especial, pues ya lo sabéis, lo dices y se hará. Cada mes intentaremos tratar un temilla diferente.

Érase una vez un gobierno que se dedicaba a hacer proyectos de investigación (ARPA) para la defensa de su país. Un día, uno de estos proyectos para convertirse en la primera potencia en lo que a tecnología militar se refiere fue la creación de un sistema de comunicación entre ordenadores: así nació Internet.

Aunque es un poco más complicado que todo esto que os contamos, no creo que merezca la pena extendernos mucho porque ya está muy explotado el tema, así que, sin más preámbulos entraremos en el tema de hoy.(Si queréis que hablemos seriamente de internet otro día ...)



Este es un ejemplo...



... y este es otro de paginas X en Internet.

INTERNET, RED DE REDES

!Internet! eso de lo que todo el mundo habla, muchas personas lo han visto pero muy pocas saben exactamente lo que es. Internet es el mayor medio de comunicación que existe actualmente en el mundo y, por eso mismo, en él podemos encontrar todo lo que deseemos y lo que no también.

-"¿Y que es lo que la mayoría de nosotros deseamos?"
-"SEXO" (No nos engañemos)

Hay una cosa que está clara, ¿quién de nosotros no se ha conectado alguna vez a algún WEB erótico o pornográfico? Conocemos Playboy, Penthouse o similares *(www.@playboy.com)* y entre los más atrevidos, ¿quién no se ha conectado a videoconferencias (sexo en vivo) o a las charlas perversas y calenturientas que circulan por ahí? ¿Eh? La principal ventaja que nos encontramos trabajando

Internet es el mayor medio de comunicación que existe actualmente en el mundo

con internet es el anonimato. Allí tan solo somos un nombre; con total inhibición podemos decir e intentar hacer todo lo que queramos y además sin rodeos (¡¡Será por gente!).Podemos expresarnos con total libertad, sin tapujos (y así es como está la gente en las videoconferencias), poder ser tu mismo o la persona que desees ser. Sin querer, podemos estar hablando con nuestra vecina o con una persona que viva a miles de kilómetros, intentar quedar con ella o por lo menos verla (aunque sea en foto).

Pero, por supuesto, no es sólo sexo todo lo que reluce en la red por ello quiero haceros una pequeña reflexión (espero que no os durmáis).

Siempre hay gente que refiriéndose a la malla dice: " Es que en internet hay muchas groserías, pedófilos, zoofilia, necrofilia ..., no quiero que mi hijo vea eso ..., es una vergüenza que esté permitido tanto sexo gratuito... bla,bla,bla". En internet hay de todo como en botica; cosas buenas y cosas malas, si te quieres meter te metes y si no, pues no. Nadie obliga a nada y menos aún supone una obligación el tener que ver determinado material considerado "desagradable" (que por supuesto

WEB COMENTADAS

Echando un ojillo a algunas de las paginas más visitadas, entre las X nos encontramos con vividvideo cuya url es *www.vividvideo.com.* Página para amantes de chicas esculturales y de tíos cachondos (¿o acaso creíais que sólo hay un tipo de sexo en internet?) en donde gracias a sus vídeos y fotografías podremos conocer a las mayores actrices del cine pornográfico.

En esta Web no encontraremos ningún tipo de atrocidad que pueda dañar nuestra (ejem) conciencia. Allí podremos encontrarnos con la bella Dyane o a Chasey y el escultural Pierce.
Y para los amantes de los cómics (y en su defecto, las fotos) manga o anime, como prefieras, ahí va una pagina muy divertida donde encontraremos información, fotos y muchos links.



hay). Al que le parezca mal que haya sexo le puede parecer mal cualquier otra cosa y viceversa. También se ve sexo (y violencia) en la calle e incluso en la televisión y no por eso vamos a prohibir a nuestros hijos que salgan a la calle o que vean la televisión. Todo el que haya navegado alguna vez por internet sabe que es muy difícil encontrar esas imágenes, ya que el 99% (por decir algo) de las WEB "XXX" son de pago, ¿o no? (salvo escasas excepciones). Y en la

Nadie obliga a ver material desagradable

calle ¿no hay unos sitios llamados SEX SHOP que ofrecen lo mismo? ¿No es cierto que si entramos en un SEX SHOP y pagamos podemos ver y tener todo el sexo que desees? Entonces ¿por qué está paranoia de algunos sectores de la sociedad a clausurar el sexo? en un estado de derecho como en el que vivimos, nadie puede negar nada a nadie, cada cual puede expresarse como se le antoje (supongo), ¿o vosotros qué pensáis?

Como esto siga así dentro de unos años el sexo será algo prohibido y entonces sí que será perjudicial.

Otro día hablaremos más a fondo de sexo en internet (CHAT, VIDEO-CONFERENCIAS, PÁGINAS WEB, etc), porque por hoy ya está bien de hablar y hablar. Habría que pasar a la acción, ¿no?

Espero que no os haya aburrido mucho esta charla y si tenéis sugerencias y críticas (que también valen) enviadlas a nuestra dirección de correo.
Para que sirva de entrada y empecéis a ojear algo realmente bueo, os ofrecemos ahora un par de páginas bastante buenas (cada una en su género)

Recordad que, en la tercera hoja dedicada a Internet tenéis un bookmark, o agenda, como dicen algunas personas, donde podréis encontrar muchas más direcciones interesantes. Distribuidoras de videojuegos, donde encontaréis lo último en juegos, páginas de cómics, manga y no manga (y el que no manga es que es una buena persona), páginas de juegos completos, como 7th Legión o Worms 2 comentados en esta misma revista, páginas Erótico-Festivas, páginas variadas, como la de la Liga Fantástica de Marca y unas cuantas direcciones de páginas referentes a emuladores, en especial MAME *(Multi Arcade Machine Emulator)* muy bueno y divertidísimo.

Recomiendo, personalmente, que pruebes esta última, te bajes el emulador de máquinas recreativas como MAME (win95) y algunos juegos tales como Gouls and Goblins, Comando, Renegade, Starwars y disfrutes como en tus años de jovenzuelo.

¿Te interesa saber el significado de tu nombre, o el de tu pareja? ¿Saber cuándo es el santo de aquella chica, o chico, que conociste el viernes en la discoteca y poder felicitarla o felititarle y quedar como Dios ?

Si has respondido sí a alguna de estas dos preguntas, o a las dos, la dirección que tu necesitas es *http:// www.ciudadfutura.com/nombres.*

La pregunta de la semana que viene será: ¿Por qué las páginas mejores siempre están en inglés? ¿Es que acaso, los diseñadores-programadores de páginas Web en España , somos unos auténticos fracasados? Si queréis decir algo al respecto, mandad vuestras cartas a nuestra dirección (está en esta revista, búscala)

Y el tema será: ¿Ah? Eso si que será una sorpresa.

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

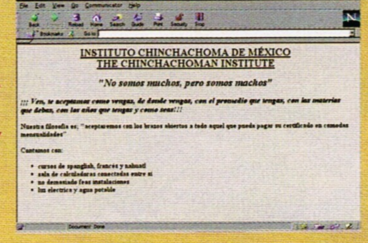
"10 minutos locos en internet" es una zona dedicada a la educación de las personas. En él buscaremos, en cada número, una palabra (al azar) en Internet. La palabra de este numero es: CHINCHE.

Chinche, que es un bichillo se supone, aparece cómo no en Internet, pero lo que aparece es la monda.

Tenemos páginas de Sanidad Vegetal *(http://www.jalisco.gob.mx/srias/sederu/sanveg.html)*, entre ellas, un boletín de avisos que contiene una amplia información de árboles y plantas que se ven afectados por los bichos, entre ellos la chinche*(http://www.gva.es/agricultura/butl0397.htm)*. Bonito y por supuesto muy educativo.

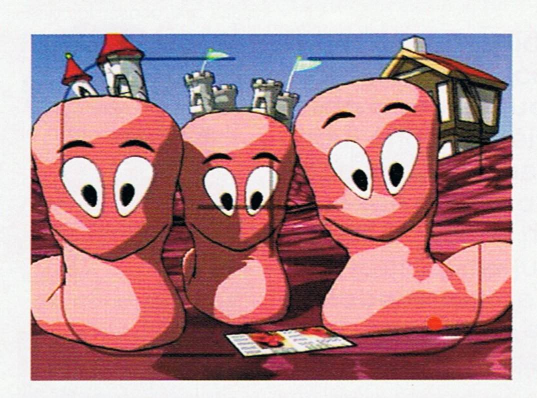
Otra página interesante es ésta en la que podemos encontrar buscadores, caricaturas, programas varios, tips sobre internet, virus y un largo etcétera (es mexicana y su url es Animales y otros bichos *http://spin.com.mx/personales/hugalde /ch-anim.html)*. Pero eso sólo es la punta del iceberg. Nos hemos encontrado con muchas cosas graciosas; la mejor una historia de Fidel del Castillo que se encontró un caballo (la podréis encontrar el en CD como caballo.doc para Word 6.0 o 7.0), su dirección es *http://ourworld.compuserve.com/ homepages/BADOSA/caballo*.htm, recomendable perder 10 minutos y leerla (os mondaréis de risa). Si tenemos hambre podremos encargar una pizza en el local de Irma y nos harán un 15 % de descuento en cualquiera de sus menús (es una pena que no sea ni siquiera en España). Su url es *http://www.internexos.net/ publicidad/irma/carta_p.html*. Y podréis encontrar las pizzas también en el CD (por si queréis haceros alguna, Telepizza abstenerse).Una pagina donde comentan películas *http://zero. com.hk/filmcritics/fullthrottle/ reviewT.html*, en este caso Carros de Fuego (¿tendrá algo que ver con chinche?) ¡y por chinos!.¡ El instituto chinchachoma de México que como dicen ellos "No somos muchos, pero somos machos" *http://www.super.net.mx /paginas/hugomoss/chinchachoma.html*

Graffittis Voodoo un sitio donde no se por qué se ponen más verdes que una lechuga bien regada*(http://www.dant.com/brujos/guestboo.htm)* y hablando de frases así qué mejor que un sitio que nos da más de 900 frases de Lucas Grigander. *http://www.serconet.com/ usr/chechu/humor.htm*.
Páginas con mucho Color como "Desarrollar la guerra popular sirviendo a la revolución mundial", una gran revolución no puede evitar pasar por una guerra civil. Ésta es una ley de vida cuya dirección es *http://www.blythe.org/ peru-pcp/docs_sp/gp_sirv.htm*.



En fin, insultos en mexicano, más chistes y un sinfín de cosas que todavía nos hacen pensar ¿dónde están las chinches?

Bookmark













AGENDA

http://www.activision.com . . . . . **Activision**
http://www.microprose.com . . . . . **Microprose**
http://www.microsoft.com . . . . . **Microsoft**
http://www.interplay.com . . . . . **Interplay**
http://www.eidos.com . . . . . **Eidos**
http://www.gametek.com . . . . . **Gametek**
http://www.digint.co.uk . . . . . **Digital Interaccion**
http://www.acclaimnation.com . . . . . **Acclaim**
http://www.empire.co.uk . . . . . **Empire**
http://www.broderbund.com . . . . . **Red Orb**
http://www.bluebyte.com . . . . . **Bluebyte**
http://www.ocean.com.au . . . . . **Ocean**
http://gtinteractive.com . . . . . **GT**
http://www.vie.co.uk/vie . . . . . **Virgin**
http://www.sci.co.uk . . . . . **SCI**
http://www.ea.com . . . . . **Electronic Arts**

JUEGOS

http://www.7thlegion.com . . . . . **7th Legion**
http://www.tombraider.com . . . . . **Tomb Raider**
http://www.worms2.com **Worms2**
http ://www.carmageddon.com . . . . . **Carmageddon**
http://www.shrak.com . . . . . **Nivel nuevo Quake**
http://www.europress.co.uk . . . . . **International Rally Championship**
telnet ://sunsite.auc.dk 4242 . . . . . **Deeper Trouble**

JUEGOS EMULADORES

http://www.media.dsi.unimi.it/mame . . . . . **Mame Página Oficial**
http://www.gamepen.com/gamewire/classic/classic.html . . . **Emuladores**
http://services.worldnet.net/winter/arom.html . . . . . **Emuladores**
http://home.caqui.net/aegis/clarkroom/emuvf.html . . . . . **Emuladores**
http://www.xs4all.nl/~delite/index.html . . . . . **Emuladores**
http://web.jet.es/~moon/ . . . . . **Emuladores**

EROS ZONE

http://www.angel_anime.com . . . . . **Angel Anime**
ftp ://ftp.bigfire.com . . . . . **Big fire**

XX ZONE

http://www.allassians.com . . . . . **Allasians Web**
http://www.204.214.58.38:80/kinklink/showme/members2.htm **XX-ZONE**
http://www.gen.com/privacynet/tools/default.htm . . . . . **XX**

COMICS

http://www.oznet.com/comicspage/amalgam **Marvel y Amalgam Comics**
http://users.aol.com/vhost/comics.htm . . . . . **Link de comics**
http://www.warnerbros.com . . . . . **Warner Bross**
http://194.206.57.1/kiss . . . . . **Kiss**
http://naughty.com/Arts_and_Entertainment/Comics . . . . . **Comics**
http://www2.dk-online.dk/users/Serlejournalen/hotlinks . . **Links de Comics**

OTRAS

http://www.anonymizer.com . . . . . **Hazte anonimo**
http://www.recoletos.es/marca/liga_fantastica/ . . . . . **Liga Fantastica**
http://www.ciudadfutura.com/nombres **Busca el significado de tu nombre**





¡El libro que estabas esperando!

CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR



Si te gustó "Cómo programar tus propios juegos" no te pierdas este título. La solución definitiva y completa para aprender a programar en ensamblador de una vez por todas. Con multitud de ejemplos documentados para practicar desde el primer momento. El ensamblador dará alas a tu creatividad. A partir de ahora ya no habrá excusas para no hacer efectos y rutinas que, en otros lenguajes, serían imposibles de realizar con la misma velocidad de ejecución. El primer paso para ser un profesional comienza aprendiendo ensamblador.

BIBLIOTECA TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN

CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR

80X86

80X86 OSC2901 -1897

Prens@ Técnic@

CONTIENE CD ROM



INCLUYE:

- LOS REGISTROS, LA MEMORIA, PERIFÉRICOS, INTERRUPCIONES, LA BIOS, ETC. NO SERÁN ALGO DESCONOCIDO NUNCA MÁS
- CONCEPTOS BÁSICOS, INSTRUCCIONES, DEPURADO, MACROS, ETC.
- APRENDA LOS SECRETOS DE LA PROGRAMACIÓN EN ENSAMBLADOR
- IDEAL PARA PRINCIPIANTES Y NIVEL MEDIO
- CONOCIENDO ENSAMBLADOR SERÁ CAPAZ DE APRENDER Y COMPRENDER FÁCILMENTE CUALQUIER OTROS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN
- FAMILIARÍCESE CON LOS TÉRMINOS QUE UTILIZAN LOS EXPERTOS
- TODO EXPLICADO DE UNA FORMA SENCILLA Y CLARA
- EL LENGUAJE DE ACCESO AL HARDWARE, DE LOS PROGRAMADORES DE DEMOS Y JUEGOS

Junto con el libro se incluye un CD-ROM con todas las herramientas necesarias para comenzar a dar los primeros pasos en la programación en ENSAMBLADOR. Estas herramientas se dividen en:

- EJEMPLOS DE PROGRAMACIÓN
- EDITORES HEXADECIMALES
- DESENSAMBLADORES Y DEPURADORES
- CÓDIGO Y RUTINAS
- EDITORES DE TEXTO
- DOCUMENTOS E INFORMACIÓN
- UTILIDADES
- ENSAMBLADORES
- Y MUCHOS MAS



LIBRO + CD ROM POR SÓLO 2995 PTAS.

Nº1 AGOTADO EN QUIOSCOS

EXCLUSIVO VENTA POR CORREO

El primer título de la colección se agotó en los quioscos a las pocas semanas de su aparición.

Si te quedaste sin él puedes solicitarlo por correo o teléfono según se indica en el cupón de la parte inferior.

OFERTA DE LANZAMIENTO: LIBRO + CD-ROM POR SÓLO 2.995 ptas.

Edita:



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304..06..22 de 9:00 a 19:00h.

Deseo que me envíen: ☐ CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
☐ CÓMO PROGRAMAR TUS PROPIOS JUEGOS por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.
☐ LOS DOS LIBROS POR SÓLO 4995 + 450 ptas. gastos de envío.

Nombre y apellidos ....Domicilio...Población.....................

Provincia ....CP ....Fecha de nacimiento ....Profesión ....

FORMA DE PAGO

☐ Talón a PRENSA TÉCNICA ☐ Contra-reembolso

Firma,

☐ Giro postal nº ....de fecha..

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº ☐ AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ....Nombre del titular, si es distinto ....

Rellena este cupón y envíalo a:
PRENSA TÉCNICA
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2
28037 Madrid.

ZONA ARCADE 3D

AUTOR: DAVID PARAJE

Arcademania mode activated

FRAG LIMIT 5.000

Estamos en el siglo XXI. Más de 10 millones de jóvenes armados hasta los dientes se han hecho con el poder del país .Ahora yo ya estoy mayor, pero aún me acuerdo cuando en mi juventud se podía vivir a gusto; hasta que un buen día salieron Quake II, Hexen II, HalfLife y demás arcades 3D. !Eh! ¿Qué hace usted? ¡No!¡Aaaarrggg! David rides on a eatmycock pinneaple

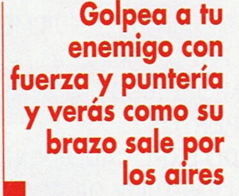
Esto no debe de ser bueno, seguro que acaba con nosotros. Se acabó eso de dormir, ir al trabajo y por supuesto tener vida social. ¡Lo que se nos viene encima! Una auténtica avalancha que ni el mismísimo cantante de los Héroes del Silencio podría describir. Todos los arcade-maniacos estamos de enhorabuena; después de que hayan arrasar juegos como *Duke Nukem 3D* y el todo poderoso *Quake*, sin restar importancia a sus progenitores *Wolfenstein, Doom, Doom II, Heretic, Rise of the Triad* o *Hexen*, podemos darnos cuenta que tan solo vemos la punta del iceberg.

Gracias a las nuevas tecnologías, como las tarjetas aceleradoras 3D, tendremos la oportunidad de disfrutar, incluso más que antes, con nuevos juegos como *Blood, Die by the Sword, HalfLife, Prey, Hexen II, Quake II, Daikatana* y un largo etcétera de nuevos arcades.

DIE BY THE SWORD

Además de asegurar que éste va a ser un juego excelente donde los haya, actualmente es uno de los que está dando que hablar entre los nuevos juegos. *Die by the Sword* es único, genial, con una ambientación fantástica y con un control de movimientos muy mejorado. Es utilizada como motor del control de movimiento, VSIM, y permite un total control de nuestro personaje a la hora de realizar combinaciones: ataques con armas, saltos, realizar diferentes movimientos como agacharse, etc. No tendremos movimientos predeterminados y una vez familiarizados con el combate podremos aprender otros a lo largo del juego.





Golpea a tu enemigo con fuerza y puntería y verás como su brazo sale por los aires

Aquellos personajes que lo deseen llevarán armaduras e incluso escudos. Una de las innovaciones más importantes de DBTS es el desmembramiento, si, eso de partir al enemigo en trozitos y no para hacerlo con patatitas, precisamente. Golpea a tu enemigo con fuerza y puntería y verás como un brazo o cualquier otro trozo de su cuerpo sale por los aires. Prueba a golpearles en la cabeza y las piernas, ¡je, je!

El juego presenta un ambiente totalmente 3D con caracteres poligonales, puntos de vista variables (primera o tercera persona), cámaras inteligentes (que no se vuelvan locas, ni ellas ni nosotros) y una interacción con el oponente tan buena como los escenarios: de nuestras espadas saltarán chispas y producirán un sonido metálico si las chocamos contra armaduras u otras espadas. Los escenarios que nos encontraremos son muy variados: pasillos estrechos, habitaciones, abismos, cuevas subterráneas y otros recovecos que descubrirás muy pronto.

DBTS también incluye juego en red: dos en serie, dos con módems y cuatro en una Lan, cada uno de los cuales puede elegir entre ocho personajes y diferentes escenarios. Este no es un juego como *Quake* (corre que te pillo) sino que nos encontramos con un completo sistema de combate cuerpo a cuerpo, totalmente revolucionario en nuestros PCs.

HALF-LIFE

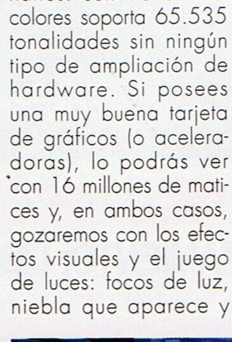
Half-Life es un juego en primera persona con especial consideración hacia el argumento y la toma de decisiones, suavizando las diferencias entre los juegos de acción y aventura. Nuestra misión será, principalmente, adentrarnos en un planeta alienígena y destrozarlo al más puro estilo terráqueo.



Desarrollado por Valve Software (compañía cuyos mayores éxitos han sido contribuir con otros juegos como *Doom, Duke Nukem, Civilization, Zorq Nemesis* y similares), Half-Life presume de un ambiente creativo y dinámico, con un completo ecosistema alienígeno. Extrañas criaturas (no todas ellas son necesariamente peligrosas) que nacen, crecen, se reproducen, evolucionan (mutan) y que si decides seguir te darás cuenta de lo realmente perdido que estás.

Los desarrollares de Half-life se volvieron totalmente locos a la hora de crear los escenarios: con 16 bits de colores soporta 65.535 tonalidades sin ningún tipo de ampliación de hardware. Si posees una muy buena tarjeta de gráficos (o aceleradoras), lo podrás ver con 16 millones de matices y, en ambos casos, gozaremos con los efectos visuales y el juego de luces: focos de luz, niebla que aparece y desaparece, superficies metálicas donde se reflejan las luces y las imágenes cercanas, aguas transparentes, rayos de energía y luminosos campos de fuerza que rodean algunos objetos a modo de barrera o creando puentes.

Aguas transparentes y luminosos campos de fuerza que rodean algunos objetos



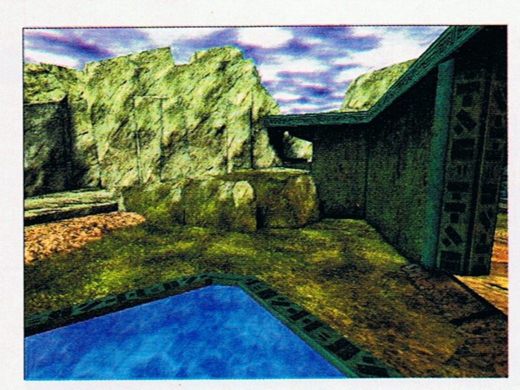
Los cuerpos de los personajes están creados a base de un esqueleto, brazos y piernas separados con complejidades que superan a veces los 6000 polígonos.

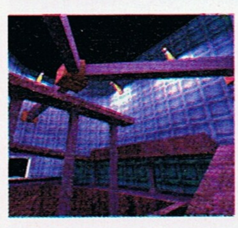
En cuanto al sonido podremos oír los disparos, los gritos, las explosiones y, cómo no, ecos en espacios cerrados y otras modificaciones dependiendo de la situación. Half-Life no es sólo un juego para ir pasando pantallas, niveles o como lo quieras llamar, sino que desarrolla una especial relevancia en













la ambientación con matices de aventura. Un juego 3D en primera persona dispuesto también a ser numero uno, estamos seguros.

PREY

Al principio apareció en el mercado con el nombre de Wolfenstein y era realmente bueno. Después se convirtió en *Doom* y *Doom II*. Y *Doom* se convirtió en *Marathon*, y éste se transformó en *Hexen* y *Hexen* a *Duke Nukem*, para acabar creando a *Quake*. Y ahora llega Prey; 3DRealms anuncia que su meta no será tan solo un montón de cadáveres esparcidos sino que, al igual que los juegos que hemos visto ya, tendrá una historia (o ambientación, como queráis). El juego mata y corre en primera persona, y eso está bien pero ya está muy visto. Con un par de modificaciones, Prey dejará a *Quake* y a *Duke Nukem* en la estacada.

En Prey, cada jugador asimurá el rol de un indio americano llamado Talon que tendrá que luchar contra tres razas alienígenas (y también una cuarta cuya relación con todo forma parte de la historia). Pero no podemos pensar que gracias a esta historia el juego dejará de ser altamente adictivo. La gran mejora de Prey consiste en incrementar básicamente la mecánica del ambiente.

Podras destrozar todo lo que quieras hasta convertirlo en un autentico basurero

En *Quake*, por ejemplo, la computadora tenía que ser capaz de gestionar la totalidad de las habitaciones y sus colindantes. Por su parte, Prey utiliza una tecnología en la que el procesador sólo trabaja con lo que se utiliza en el momento, de modo que si el jugador no ve la habitación de al lado, el ordenador tampoco. Gracias a esto en Prey podremos ver escenarios realmente cuidados y trabajados, más grandes y con un mayor número de efectos posibles.

Así contamos con una tecnología capaz de desarrollar un juego de luces explosivo (y nunca mejor dicho), ver la luz de los cohetes y mirar cómo cambia y se mezcla con el resto de colores allá por donde pasa. Realmente, una de las pequeñas frustraciones que tenemos todos es ¿por qué me obligan a hacer esto o aquéllo? ¿por qué no puedo machacar esto o romper esto otro? ¿por qué ni si quiera dejo marcas en la pared si he vaciado el cargador del lanzamisiles?





Todas estas importantes preguntas ya están resueltas en Prey. Si un jugador quiere abrir fuego contra una pared para abrir un hoyo nuevo, dejémosle. Si quiere hacerse sus propios pasillos, crear nuevas habitaciones o pequeños atajos, dejémosle. En pocas palabras, podrá destrozar todo lo que quiera hasta convertirlo en un auténtico basurero apocalíptico.

Pray for prey.

QUAKE II

Para todos aquellos que crean que Quake II será una simple secuela de *Quake* mal lo llevan. Quake II no tiene nada que ver con su antecesor: todos lo monstruos son nuevos, los niveles también, los gráficos son nuevos e incluso los colores también lo son. ID promete que Quake II será todo aquello que Quake no fue: más coherente, mayor, con historia y con unas metas que realizar. Eso de lo que todo el mundo recriminó a Quake; el color también ha cambiado para mejor pues existen más luces de colores, más mezcla de colores, reflejos, etc. *RotatingBrushes*, más polígonos, texturas nuevas y frame interpolación harán que los monstruos de Quake II parezcan mucho más reales, dándoles mejor movilidad. Asimismo contará con más espacios abiertos y áreas al aire libre; en total más de 30 niveles organizados en unidades o episodios.

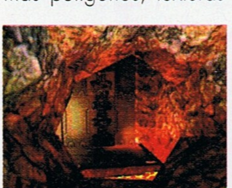
Más luces, colores, reflejos y escenarios al aire libre

Al igual que en Hexen se tendrá que volver atrás para hacer la siguiente pantalla, etc, etc. Pero en lo referente a los enemigos, su inteligencia artificial ha sido mejorada, de manera que en cuanto te oigan o vean, intentarán seguirte. Algo más antes de finalizar: no te podrás agachar pero ellos sí con lo que aumenta la dificultad para acertar. Entre todos los enemigos que existen podemos destacar estos dos:

- *The Tank*, lleva tres armas y golpea el suelo con su puño para llamar tu atención.
- *The Gunner*, con su armadura plateada y su metralleta sellada a su muñeca.

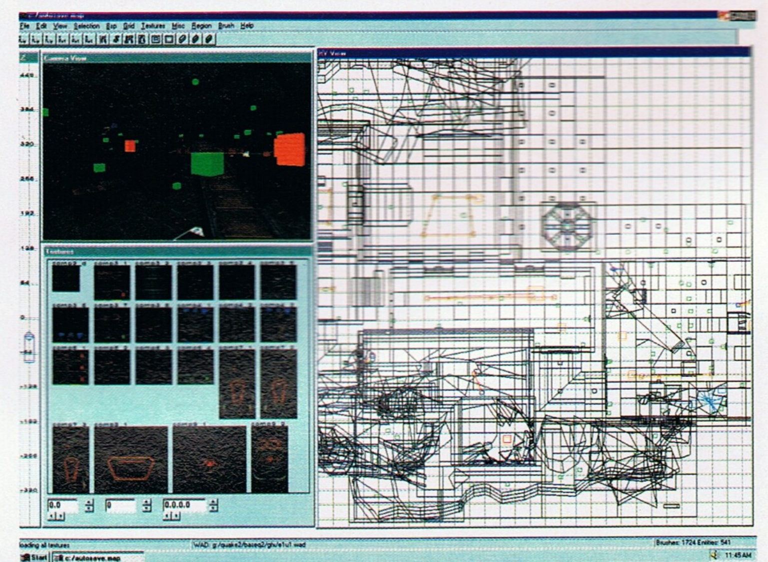
Se habla de la incursión de dos personajes femeninos, una mala y otra buena pero ya se verá. Siguiendo con el tema de las armas, la mayoría de éstas nos traerán recuerdos de otros juegos, pero aquí están mucho más detalladas y cuentan con animaciones como el dedo en el gatillo vaciando el cargador. Asimismo, nos encontraremos con un Láser básico, que nunca se acaba pero sirve de poco, una escopeta de cañones, una escopeta electromagnética (que es como el lanza cohetes), un arma de destrucción total (por aparecer) y una desintegradora que no mata a nadie, simplemente, desaparecen del mapa.

Mientras que Quake estaba ambientado en las cuevas medievales, Quake II tiene un ambiente más futurista, pues se desarrolla en el espacio y debes enfrentarte a una raza de alienígenas que pretenden dominar la tierra. Ese es básicamente el argumento: acabar con un arma que poseen los alien que impide cualquier ataque mediante naves espaciales. Pero, sin duda, acabar con el arma









Increíble complejidad en la creación de cada mapa.

posiblemente no será el fin del juego. Técnicamente Quake II funcionará en Windows 95/NT y usará Open GL pero no Direct 3D. Eso significa que se podrá ejecutar en SVGA pero sólo en aquellos ordenadores que tengan tarjetas con Open GL. ID recomienda tarjetas basadas en el chip 3Dfx Voodoo y una plataforma mínima de Pentium 90, si bien se recomienda un Pentium 133. Habrá niveles *Deathmatch* y soportará 32 jugadores.


DIE BY THE SWORD


DIE BY THE SWORD


HALF LIFE

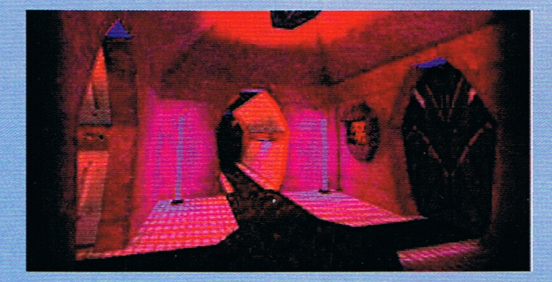

HALF LIFE


QUAKE II


QUAKE II

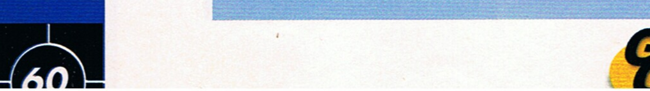

QUAKE II


DAIKATANA


PREY


BLADE


BLADE



TRUCOS

Blood

Pulsa **T** durante el juego y teclea los siguientes códigos:

NOCAPINMYASS ....Modo Dios ON.
IWANNABELIKEKEVIN.............Modo Dios ON.
CAPINMYASS ....Modo Dios OFF.
EVAGALLI ....Clipping ON/OFF.
GOONIES ....Todo el mapa.
RATE ....visualiza el frame rate.
IDAHO..................Todas las armas y munición.
BUNZ ....Todas las armas y munición.
LARACROFT...........Todas las armas y munición.
HONGKONG ....Todas las armas y munición.
MONTANA....Todas las armas, munición e items.
KEYMASTER.............................Todas las llaves.
SATCHEL..................................Todos los items.
GRISWOLD............................Armadura plena.
SPORK ....200 vida.
ONERING ....Cambia invisibilidad.
MARIO...Salta nivel.
CALGON ....Salta nivel.
CLARICE ....100 vida.
MCGEE ....Te incendia.
FORK BROUSSARD..........No armas, 1 de vida, modo borracho.
STERNO ....Fade a negro.



Carmageddon Cheat Codes

bigbottom: . . . . Eliminar carrocería.
buyournextgame: . . . . Suspensión de gelatina.
chickenfodder: . . . . Bouncy bouncy.
funnyjam: . . . . Turbo peatones.
givemelard: . . . . Mega bonus.
goggleplex: . . . . Habilidad bajo el agua.
hamstersex: . . . . Peatones ciegos.
havesomespam: . . . . Gravedad lunar.
igloofun: . . . . Hot Rod.
ilovenobby: . . . . . Mostrar peatones en el mapa.
intheloft: . . . . Drogas.
islandrules: . . Cuerpos explosivos (como Pamela Anderson)
mooseontheloose: . . . . Modo Pimball
naughtytorty: . . . . Resurrección de los peatones.
russformario: . . . Rayo eléctrico-bastardo-peatones
smalludders: . . . . Peatones gigantes.
spamforrest: . . . . . . Freno de mano instantáneo.
spamfritters: . . . . Reparaciones gratis
spamspamspamspam: . . . . . Peatones inmóviles.
superhoops: . . . . Peatones explosivos.
tramsaresuper: . . . . Cosecha de peatones.





Pistas y trucos para el Quake

A diferencia de sus predecesores, en Quake los trucos no se introducen tecleando. En su lugar, todos los comandos "especiales" son introducidos a través de la consola. Aunque hay un montón de cosas modificables desde aquí, sólo unos pocos comandos te interesarán.

FLY: Sorpresa, puedes volar. Vuelve a introducirlo si quieres desactivar esta opción.
GOD: God-mode.
IMPULSE 9: Te da todas las armas y llaves, a la IDKFA del Doom.
NOCLIP: Te permite atravesar paredes.
KILL: Esto.... te mueres.



Redneck Rampage

redall: . . . . . . Todos los objetos y salud a tope.
redclip: . . . . Modo "no-clip".
reddebug: . . . . Modo de depuración.
redelvis: . . . . God-mode.
redfuckngo#**: . . . . Ve al episodio # mapa **.
redguns: . . . . Todas las armas.
redinventory: . . . . Todo el inventario.
reditems: . . . . Todos los objetos.
redkeys: . . . . Todas las llaves.
redmonsters: . . . . Eliminar a los enemigos.
redrate: . . . . . . Mostrar imágenes por segundo.
showmap: . . . . Mostrar mapa.
redskill#: . . . Modificar el nivel de dificultad a #.
redunlock: . . . . Abrir todas las puertas.





Extreme Assault

Para activar los *cheat codes* teclea **OH DEAR** en el menú principal, y durante el juego teclea lo siguiente:

ALT+ 1 . . . . Munición total.
ALT+ 2 . . . . Mejora de armas.
ALT + 3 . . . . Más energía a tus escudos.
ALT + 4 . . . . God mode.
ALT + 6 . . . . Finalizar misión.
ALT + 7 . . . . Paralizar enemigos.
ALT + 8 . . . . Cambiar a modo helicóptero.
ALT + 9 . . . . Cambiar a modo tanque.



Hexen II

god. Modo Dios ON/OFF.
noclip. No clipping ON/OFF.
notarget. Los enemigos no te reconocen.
changelevel X. Cambia el nivel (X = Numero de Nivel).
restart. Repetir nivel.
name X. Cambia tu nombre.
give h X. Primeros auxilios (X= Cantidad de salud. Máximo 999).
give 2. Arma número 2.
give 3. Arma número 3.
give 4. Arma número 4.
impulse 9. Todas las armas y mana completo Nos da una oveja.
impulse 14. Nos da una oveja.
impulse 23. Antorcha.
impulse 43. Todas las armas, mana e items.
impulse 10. Cambiar arma.
impulse 100. Usar la Antorcha.
impulse 101. Usar Quartz Flask.
impulse 102. Usar Mystic Urn.
impulse 103. Usar Krater.
impulse 104. Usar chaos Device.
impulse 105. Usar Tomo de poder.
impulse 107. Usar invisibilidad.
impulse 108. Usar Runas.
impulse 109. Usar Boots.
impulse 110. Usar Repulsion.
impulse 111. Usar No Peep.
impulse 112. Usar anillo de vuelo.
impulse 113. Usar cubo de fuerza.
chase_active 1. Habilitar cámara de seguimiento.





La taberna del elfo tambaleante

PRIMERA NOCHE

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

Los juegos de rol huelen a espadas, hechizos y doncellas en apuros. También huelen a siete colgados con gafas lanzando dados y murmurando insensateces mientras hacen apresuradas anotaciones en unas hojas de papel. Pero esta taberna huele a vino rancio y serrín húmedo incrustado en el suelo que lleva seis meses sin barrer. Así que entra si quieres, pero ya te hemos advertido.

Bienvenidos, bienvenidos... Pasad, pasad y tomad asiento. ¿Qué es lo que esperáis encontrar aquí? Tenemos de todo: nombres propios de doce letras, una vocal y dos apóstrofos, magos chiflados intentando conquistar el mundo, héroes muertos que resucitan buscando venganza y la ocasional aparición del Dios del Mal que ha conseguido escapar (y ya van trece veces) de su forzado cautiverio. Y todo por ordenador, ¡jo, cómo cambian los tiempos!

Para conseguir ser aceptados en el mundo de los ordenadores los juegos de rol han tenido que sufrir una relativa transformación. Por una parte, han debido abandonar los manuales de siete tomos y las tiradas de dados sobre cofras incomprensibles, por otro, comprendiendo la situación han añadido a sus juegos toda clase de detalles visuales y sonoros que han hecho disfrutable su, hasta ahora, reducida experiencia por el común de los mortales. Esto ha limitado en cierto modo su originalidad, hasta el punto que hoy en día existen muchos juegos de los que no se tiene certeza si se trata de Rpg´s u otra cosa. En el fondo, un juego de rol consiste en eso: en asumir un rol. O varios, en el caso de los juegos en los que puedes guiar a un grupo.

Pero, en este caso concreto, existen multitud de detalles que un juego de rol para ordenador debe incluir. Para empezar, ha de desarrollar una aventura (de uno u otro tipo) que incluya al jugador. La historia debe ser envolvente, de modo que el jugador pueda sentirse identificado con ella. Esto implica que se tiene que permitir una cierta cantidad de desarrollo del personaje más allá de la elección de un arma o un nombre. Casi todos los juegos de rol incluyen una sucesión de atributos o características que se pueden modificar, tales como la experiencia, la magia o la suerte a lo largo de todo el juego. Lo normal es que se permita elegir el conjunto de características desde un principio, de modo que algunas supuestas variaciones sobre el protagonista original se puedan realizar. Esta libertad a la hora de elegir nuestro alter-ego en la historia a desarrollar implica que, en general, ésta no debe ser demasiado lineal ni demasiado rígida. Normalmente, tendrían que existir diversas maneras de resolver los problemas, o cambiar los mismos problemas a determinar según la clase o clases elegidas. Lo mejor suele ser ofrecer al jugador un 'mundo' fantástico, o no tanto, por explorar. Cuanta más gente pueble dicho mundo, y cuanta más compleja sea nuestra iteracción con él, más identificados podemos llegar a sentirnos con la aventura. Finalmente, el combate suele ser parte fundamental en los Rpg´s; ya sea táctico o en tiempo real, la lucha es parte integral de casi todas las historias, y cuantas más variaciones permita, mucho mejor.

LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS DE LA HISTORIA
Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds
Ultima VII
Eye of the Beholder II
Darksun: Shattered Lands
Dark Queen of Krynn
Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant
Ultima Underworld: The Stygian Abyss
Ultima VIII
Lands of Lore
Deeper Trouble

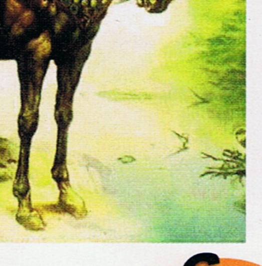


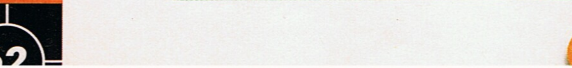
DEEPER TROUBLE: ROL EN INTERNET

Pues sí. Se puede jugar al rol por Internet. Y además, la mayor parte del tiempo sin pagar un duro. Al margen de las aventuras comerciales a las que aquí no oímos ni nombrar, existen en la red desde hace mucho tiempo una serie de entornos virtuales disponibles para todo aquel que se quiera conectar. Se trata de los *Mud´s*, o mazmorras multi-usuario. Existen cientos de tipos distintos y varios desarrollos sobre cada uno de ellos. Todo lo que hace falta es la utilidad Telnet y una dirección en la que probar. Aunque ya os iremos adelantando, en sucesivos reportajes, más detalles sobre estos novedosos juegos de rol en Internet, de momento podéis ir abriendo boca con *Deeper Trouble*, cuya dirección es *www.sunsite.auc.dk 4242*, o en numérica, *130.225.51.30 4242*. Se trata de un *Mud* (la variedad *LpMud*, nos parece) en inglés que se encuentra en Dinamarca.

A pesar de la distancia, la conexión en general es buena. Pero si queréis buscar otros, probad a buscar en la www, Via Yahoo, AltaVista u otro centro de direcciones. Seguro que hay un *MUD* para vosotros.







La línea que separa a los Rpg´s del resto de los juegos es muy tenue: toma elementos de los juegos de acción y los arcades, por lo que las partes de resolución de puzzles, en muchas ocasiones, son similares a las aventuras, y así ocurre con todo. Quizá la magia de los Rpg´s consista en la mezcla pero, lo que está claro, es que hay muchos juegos considerados Rpgs que no son tal.

Muchos arcades donde se permite la elección de nuestro personaje, e incluso se nos permite mejorarlo y desarrollarlo, no son Rpg´s. Ni *Hexen II*, ni el Diablo (que es un Gauntlet pero en bonito y con magia) ni otros muchos son Rpg´s. El hecho que haya hechizos y espadas no significa que nos encontremos con un juego de rol. Lo fundamental en este caso es que el combate siempre está presente en los Rpg´s como herramienta para conseguir unos fines, pero no constituye un fin en sí mismo.

Así que, tras una larga sequía de títulos de interés, esperamos con esperanza la hornada de productos con los que las casas de software pretenden sorprendernos: *Lands of Lore II*, de Westwood, el largamente esperado *Ultima IX* (¿acabaremos por fin con el Guardián?), y los primeros productos de la nueva licencia de TSR después de su larga relación con SSI. Supongo que mientras haya gente que los juegue, habrá gente que los programe.

LANDS OF LORE II: GUARDIANS OF DESTINY


LOL 2 Crew

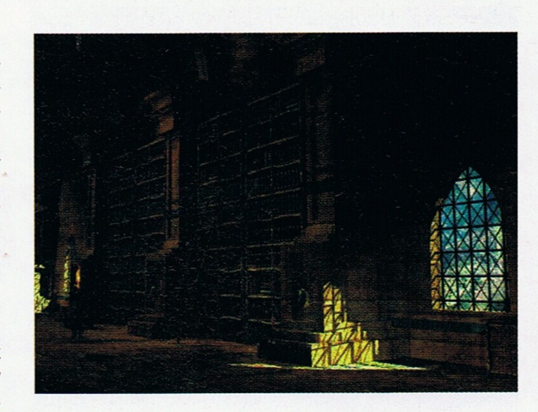
Hace mucho tiempo derrotamos a la malvada bruja Scotia. Ahora, su hijo Lûther se haya atrapado por la magia que su madre le intentó transmitir antes de morir. Desterrado y castigado por los crímenes de su madre, Luther debe intentar encontrar, él sólo, la forma de dominar la magia de la transformación para salvarse a sí mismo y salvar al mundo.

Este es, sucintamente, el argumento de *Lands Of Lore II: Guardianes del Destino*. Más adelante, en nuestras incesantes aventuras, podremos ir comprobando cómo en el cuerpo de Luther no todo es lo que parece. El antiguo dios Belial, desterrado por los Antiguos, planea su vuelta al plano mortal y el destino del mundo depende de que podamos evitar ese regreso. Como siempre, Westwood nos ofrece una mezcla casi perfecta de aventura e historia fantástica, donde la magia y el acero se entrelazan en una experiencia lúdica fascinadora. Aunque un poco limitado en el plano Rpg, debido a la escasa libertad de desarrollo de nuestro protagonista, hay que decir que probablemente el interés de la trama y la belleza de los gráficos nos mantendrán atados al programa como, igualmente, lo estuvimos a su antecesor.

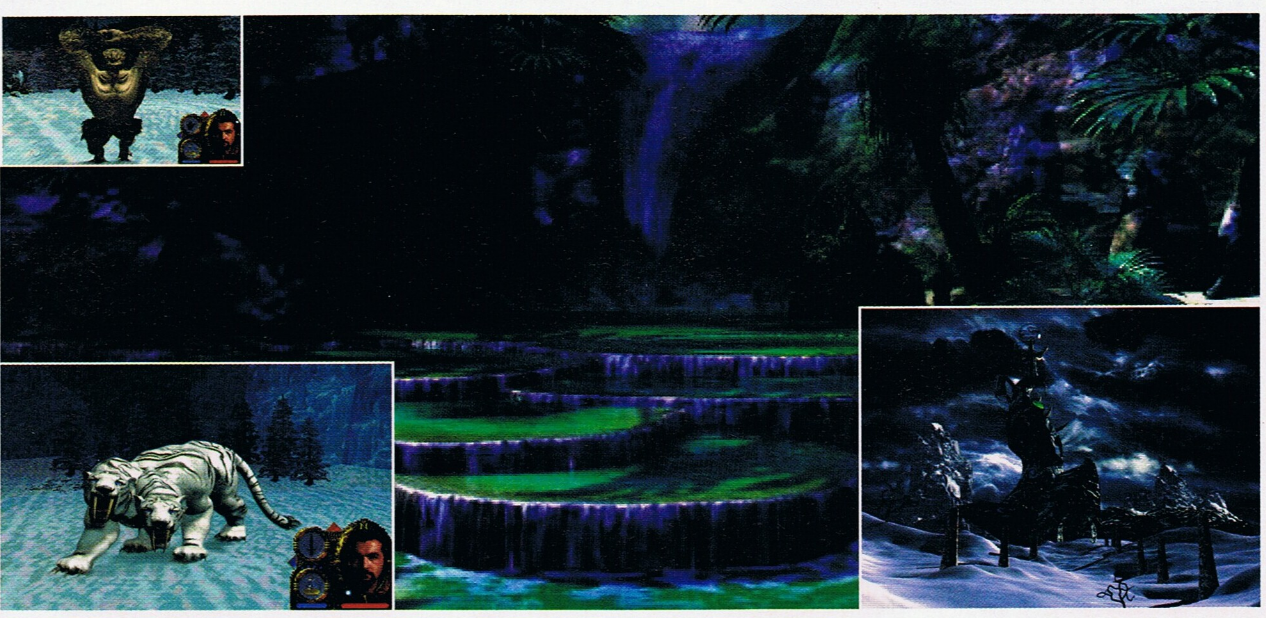
Westwood ha mantenido los interfaces sencillos e intuitivos que hicieron tan accesible al común de los mortales (i.e. novatos) *Lands of Lore I*, pero en cambio, han abandonado la vista fija y paso a paso en favor de una máquina gráfica más parecida al *Quake* que ha *Might&Magic*. Tanto los gráficos estáticos como las animaciones, que algunos informes afirman que ocuparán 4 CD´s en la versión definitiva, son sobrecogedores y se nota que Westwood emplea a algunos de los mejores grafistas de la industria. Y si no, hechad una miradita a las capturas. Además, ahora se ofrece una resolución de 640x800, aunque también se está estudiando la posibilidad de mantener una versión en 320x200 para los que nos estén bendecidos por la diosa Hardware.

Además, se nos asegura que la historia esta vez no es rígidamente lineal y que, de hecho, se nos permitirá intentar enmendar el mal de este mundo por las buenas (con los caballeros vestidos de blanco) o por las malas (en el viejo estilo de nuestra madre Scotia).

Seguiremos esperando expectantes, pero por lo que nos tiene acostumbrado Westwood, nuestras esperanzas están muy elevadas.







ZONA ESTRATEGIA

Noticias desde el frente

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DE MIGUEL

¡Fiiiiiirmés! El comandante DeMiguel está aquí para enseñaros lo que significa ser un buen soldado. Desde todos los puntos de vista del mundo lúdico-recreativo-computerizado nos están lloviendo juegos que desafían nuestra superioridad sobre las máquinas. ¿Estáis listos para esta perra vida militar?

¡Descansen! Bien, veo un montón de nuevos reclutas por aquí. Algunos llevan tiempo tonteando con su PC sin decidirse a jugar a otra cosa que no sea al *Quake*. Otros piensan que porque una vez jugaron al C&C son maestros de la estrategia. ¡Sois todos unos perdedores! Los verdaderos soldados son capaces de tirarse toda la noche jugando al *Civilization II*, diciendo cada seis minutos: "Sólo un turno más, sólo uno...". Los verdaderos héroes desdeñan el nivel de dificultad medio, quieren el "Super-Nivel-Inhumano-Demencialmente-Desequilibrado-No-Remotamente-Justo-O-Equitativo". La verdadera madera del estratega cuesta muchos años de vida social perdida, fines de semana sin salir, docenas de refrescos baratos y los restos de kilos de comida basura salpicando el escritorio donde descansa nuestra bestia informática. El teclado lleno de ceniza, el ratón pringoso de gusanitos, el...

(Al llegar a estas líneas uno de los reclutas abandona la sala vomitando violentamente).

Bien, podremos pasarnos sin ese.

¿Qué son los juegos de estrategia? Muchos piensan que son aquéllos que obligan al jugador a pensar. ¡ERROR! Con eso no basta. Un auténtico juego de estrategia se distingue porque incluye, por lo menos, algo de lo que sigue a continuación: desarrollo de combate táctico, la necesidad de administrar recursos y planificación a largo plazo. Algunos tienen las tres cosas, y otros, algunas características adicionales.

Tenemos un montón de tipos de juegos de estrategia. Para empezar están los *wargames* de siempre: iconitos de unidades, hexágonos y turnos. Por ejemplo, el **Battle of the Bulge**, **Panzer General**, **Great Battles of Napoleon**, y otros muchos más. Luego tenemos las variaciones fantásticas sobre este tipo de juegos: **Battle Isle**, **Fantasy General**, etc... A todos estos se oponen los juegos de tiempo real, cuyo más destacado representante es el **Command&Conquer**, de Westwood. También están **Warcraft**, **I y II**, **Cave Wars** o el próximo en salir **Starcraft**. Parecidos en algunos aspectos a este último tipo son los llamados *simuladores de Dios*, o *god-sims*, que van desde el clásico **Populous** y su continuación, pasando por el **Powermonger**, **Settlers I y II**, hasta el reciente **Dungeon Keeper**.

Alejándose un poco del escenario de combate táctico, y acercándose al lado de administración de recursos, tenemos todo un género, con representantes tan dispares como el **Sim City 2k**, **Theme Park** y **Theme Hospital**, **Railroad Tyconn**, **Transport Tycoon**, etc. Luego viene la saga del gran clásico de todos los tiempos. **Civilization**, **Conolization**, **Age of Empires**, **Civilization 2** y toda una serie de simulaciones históricas. Y del género, pero fantásticos: **Master of Orion, I y II y Master of Magic**. Y luego, con estilo muy característico, **X-COM 1, 2 y 3.**

En esta lista seguro que se han quedado sin nombrar varios cientos. Pero sólo con esto os tenéis que ir haciendo a la idea del amplio espectro que cubre nuestro Cuartel General. Espero seguir contandoos lo que ocurre allí fuera, pero este

En primera línea
X-COM: Apocalypse
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Theme Hospital
Age of Empires
CIVILIZATION II
Master of Orion II
Settlers II
Warcraft II
Warlord III

Viejas Glorias
CIVILIZATION
Master Of Orion
Warlord II
X-COM : Enemy Unknown
Sim City 2000
PopulousS II
Grandest Fleet
Railroad Tycoon
Master of Magic
Ghengis Khan





En el siglo 27 sólo las débiles fuerzas de la Guardia de la Libertad se oponen al malvado plan del Imperio para hacerse con los recursos de agua galácticos. Ahora, ese mismo Imperio ha creado un arma de poder tal que puede aniquilar un planeta entero en cuestión de segundos... ¿Dónde he oído yo esa historia?

El margen de que el argumento está más trillado que el granero de un pobre, **Dark Reign** promete. Siguiendo la estela de C&C y *Warcraft II*, nuestros amigos de Activision llevan ya tiempo preparando esta nueva receta. Efectivamente, se trata de otro juego de estrategia en tiempo real: acopia recursos, construye unidades y machaca al enemigo. Esta vez hay un científico involucrado al que debes rescatar, pero todos sabemos de qué va esto: ¡aniquilar de una manera violenta al enemigo!

Si dejamos el aspecto originalidad a un lado nos encontramos que, al menos visualmente, el juego es impresionante. Utilizando SVGA, pero abandonando el aspecto micrométrico de las unidades en *Red Aler*, y acercándose más al estilo visual del *Warcraft II*, los gráficos son adorables. Hay que ver a las unidades moverse y la cantidad de explosiones distintas que hay. El terreno arde y se chamusca de los modos más satisfactorios.

Los diseñadores, en un intento de innovar, han incluido una serie de nuevas características que expanden el juego en todos los sentidos. Para empezar, el terreno no tiene hasta nueve niveles de altura y la línea de visión se ve alterada por esto. Puedes esconderte tras unas rocas o colocar a tus tropas al otro lado de una colina para sorprender a tu enemigo. Y el terreno también afecta a la manera de moverse de las unidades: la nieve frena a los vehículos de ruedas y hacen falta unidades especiales para moverse por los terrenos más escabrosos. Además, ahora podrás comprar todo aquello que quieras siempre que tengas dinero, que se consigue localizando y recolectando agua, tu moneda de cambio. Y, por fin, es posible apilar varias peticiones simultáneas de creación de unidades, de manera que ahora puedes estar cazando al contrario mientras en casa se prepara un ejército.

Y hablando de unidades, son una legión. Tienes más juguetes con los que entretenerte que en *Red Alert*, y un montón de ellos son originales: infantería, médicos, espías, francotiradores, mecánicos, saboteadores, marines, transportes de tropas, tanques, unidades anfibias, motos-araña, bombarderos suicidas, constructores de puentes y todo tipo de vehículos aéreos y terrestres. ¿Hay quién de más?

Y hablando de unidades, son una legión

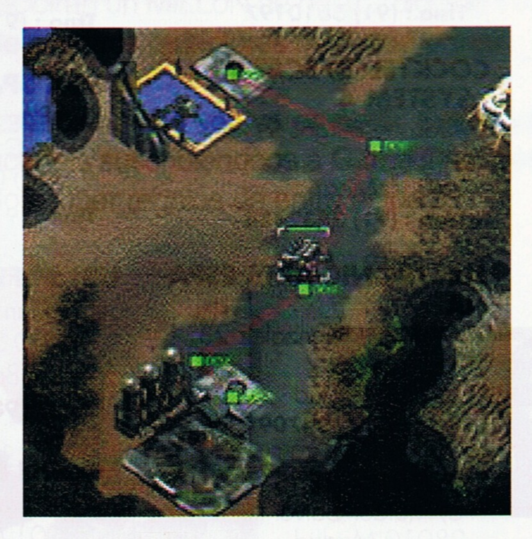
Y la manera de dar órdenes a tus tropas se ha extendido, de manera que ahora las puedes situar en toda una serie de roles defensivos y ofensivos, darles una estricta ruta para que sigan y decirles cuándo disparar, lo que abre paso a la creación de nuevas tácticas distintas de la ya clásica 'arma cien tanques' y ataca por la puerta principal'. Como siempre, podremos dar instrucciones individuales o en grupos. Y para aquellas almas dichosas que posean una red, se nos promete un modo multijugador con hasta ocho adversarios humanos simultáneamente.

Pero aún nos queda ver en qué queda esto. No temáis chicos, os mantendremos informados. Pero por ahora, Dark Reign promete ser un duro contendiente al trono que C&C ocupa desde hace más de un año.





Vean mi moto-araña a punto de petar.





Tres marines en producción y ahora esto.



Muy bonito, ¿eh?

VARIEDADES

Presentamos VARIEDADES, la sección itinerante que atenderá a vuestras súplicas.

CORREO

Esperamos vuestra colaboración para nuestro siguiente número, para así hacer una publicación que, además de amena para leer y ojear, sea una revista en la que se pueda participar ampliamente. Si tenéis alguna duda, cualquier comentario que queráis hacer sobre alguna de nuestras secciones (por ejemplo, en la zona Internet dejamos planteadas algunas preguntas), queréis trucos o pistas para ese juego en el que te has atrancado u os gustaría innovar con alguna idea, no dudéis en mandar vuestras cartas a:

GAME OVER
C / Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid
Tfno : (91) 3040622

DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno : (91) 5610197

COCKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda de Burgos 9,
1º Ofic 2
28036 Madrid
Tfno : (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino Gónzalez 23
bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno : (91) 3047091

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno : (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1º
28036 Madrid
Tfno : (91) 3591992

PROEIN S.A.
C/ Velazquez 10,
5º derecha
28001 Madrid
Tfno : (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochándiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno : (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2,
De 3, C.E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno : (91) 6315000

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 San Cugat del
Vallés (Barcelona)
Tfno : (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/ Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno : (91) 5781367

DDM
C/ Alfonso Gómez 42,
Nave 1-1-2
28037 Madrid
Tfno : (91) 3040622

CENTRO MAIL
C/ Montera 32, 2º
Madrid
Tfno : (91) 5224979

ÚLTIMA HORA

DUKE NUKEM, EL HEMAN MÁS BESTIAL DEL MUNDO.

Especialmente dedicado a todos los incondicionales de Duke Nukem. Ya podéis jugar con vuestro musculoso amigo, tanto en el videojuego como en la vida real, pues fieles al diseño de 3D Realms una compañía juguetera ha lanzado a la calle un muñeco articulado tipo Geiperman del cachas rubio. No le faltan ni las gafas de sol ni el pelo rapado. Atentos a las fotos y fijaros en el enorme pistolón que porta el amigo. ¡Yo quiero uno!



RUMORES Y CERTEZAS

Aquí va el rumor: Desde el día 2 Octubre es posible que LucasArts haya lanzado una demo jugable de Jedi Knight , atentos al contenido de su página Web.
Y aquí tenéis la certeza: Salvo problemas de última hora, LucasArts pondrá el día 9 de Octubre a la venta en el extranjero la versión completa de Jedi Knigth. Esperemos que tarde lo menos posible en llegar a España. Mientras tanto iremos preparando nuestros sables láser.



10 RAZONES PARA SUSCRIBIRSE A



Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscribete a Game Over

1 Porque esta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).

2 Porque sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.

3 Porque ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

4 Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.

5 Porque en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

6 Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

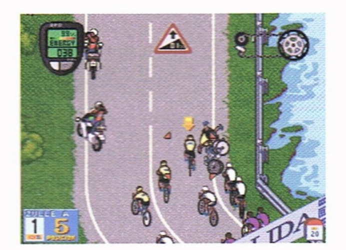
7 Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.

8 Porque a parte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.

9 Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.

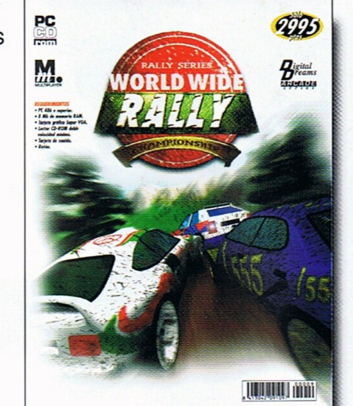
10 Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

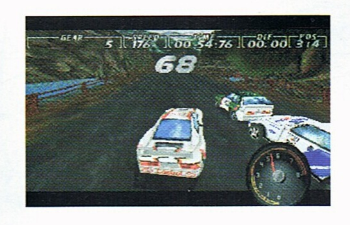
Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acerteis suscribiendoos a Game Over podreis elegir dos super regalos de entre estos 3:



Juego completo World Wide Rally (Colección Super Juegos para PC)

- Arcade de carreras en 3D
- 15 cuidadas pistas y 7 coches entre los que elegir
- Alta resolución
- Soporte Multijugador







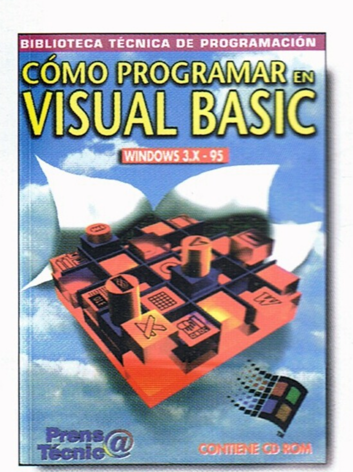


Juego Guía actual Ciclismo 97 (Colección Super Juegos para PC)

- Completísimo Manager
- Divertido Arcade
- Compite en el Giro, el Tour o la Vuelta a España

Libro Cómo programar Visual BASIC Windows 3.x y 95 (Biblioteca Técnica de Programación)

- Ideal para principiantes
- Incluye CD con Ejemplos
- Programa tus propias aplicaciones para windows







GAME OVER
RULES